

# 576 KByte

C-64 • AMIGA • PC

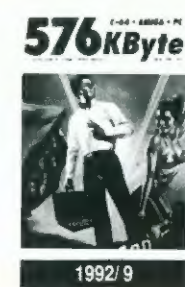
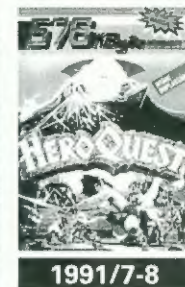
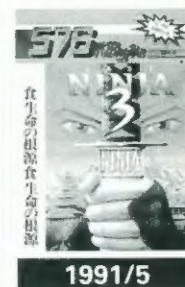
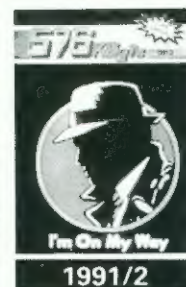
IV. évfolyam 1. szám, 1993. január

Ára: 138,- Ft





# ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



## Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:

az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!

Szimulátor különszám 100 Ft/db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.



# TARTALOM



## CAMPAIGN 6

HÍREK	2
HUMANS	4
CSEPU, LAPÚ, GONGYOLA	5
CAMPAIGN	6
CRAZY CARS 3	8
FIRE FORCE	9
ÉRKEZÉSI OLDAL (AMIGA)	10
SABRE TEAM	12
SARACEN PAINT	13
SERLOCK HOLMES	15
ÉRKEZÉSI OLDAL (C-64)	17
CSEVEGO	18
LEGEND OF KYRANDIA	22
GOBLIINS 2	25
DEMO ROVAT	26
WIZARDRY 7	27



## GOBLIINS 2 25

TOPLISTA	
KING'S QUEST VI.	31
SUMMER CHALLENGE	33

## Tisztelt Olvasó!

Eredményekben gazdag új évet kívánunk valamennyi játékos kedvű olvasónknak.

Köszönjük az elmúlt évben azt a sok levelet, amit küldtetek. Számos javaslatot megvalósítottunk, a kritikai észrevételeket megszívleltük, a dícsérő szavak stábunknak jól estek.

Ebben az évben is szeretnénk továbbfejleszteni lapunkat.

Februártól sok játékot, különböző akciókat tervezünk – természetesen sok-sok nyereséggel. (A legújabb játékok pontos és remélhetőleg szellemes leírását persze megtartjuk.) Már csak azért is szeretnénk többet nyújtani – mert mint már decemberi számunkban jeleztük – kénytelenek vagyunk a lap árát jelentősen emelni.

Csak az előfizetőinknek tudunk egy kis kedvezményt adni. Aki egy évre fizet elő, az egy hónapot megtakaríthat. Tehát éves előfizetésnél 11-et fizet és 12 lapot kap!

Végül köszönjük a sok jókívánságot. Különösen örültünk, hogy most már nem csak a lapnak, hanem az 576 KByte Shop-nak is érkeztek elismerő levelek, ahol szlogenünk szerint „játszva vásárolhatsz.” (Sőt januártól már kölcsönözhet is!)

Az új évben sok jó játékot, jó egészséget és sok szerencsét kívánok stábunk minden tagja nevében.

Balogh Zsolt

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226  
Novotrans Nyomda '93  
Felelős vezető: Váriaki Imre

'93/1

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt  
Helyettes szerkesztő: Martin • Grafika Zilahy Sándor  
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Filler u. 47/b.  
Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132.  
Terjeszti a Magyar Posta  
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)  
1389 Budapest Pf. 132.



**K**ezdjük a híreket a legelnyomottabb néprét, a C64-es rajongótábor számára kedves újdonságokkal. Bombaként robbant be a közhiedelembe, hogy esetleg megjelenik az Amigán oly népszerű **Lemmings** a 8 bites gépre is. Örömmre szolgál, hogy világgá kürtölhetem a fantasztikus újságot: a hír igaz, lesz **Lemmings** C64-re! Hogy mikorra lesz kész, az még a jövő titka, de már megjelent az első preview a játékról, és olyan baró, hogy minden képzeletet felülmúl. A képernyő felépítése ugyanolyan, mint Amigán, a mozgások nagyon tutkók, a zene haláli, egyedül csak a képernyő tologatás nem annyira kifinomult, mint az elődön. Reméljük a következő hónapban már a teljes játékról is olvashattok a lapban.

Hamarosan megjelenik a C64-re a **Cool World** is, amely a Kim Basinger alakjáról mintázott rajzfilmfigura kalandjait fogja feldolgozni. A filmben nagyon csábos a csaj, remélhetőleg valami charmja megmarad a 64-es átdolgozásban is. Ugyanígyen filmadaptáció lesz a **Lethal Weapon 3** című akciójáték is az Ocean jóvoltából, ami, a hírek szerint még egy jó ideig várta magára, de már kész. A wrestling szerelmeseinek jó hír, hogy **WWF2** néven egy új és javított kiadású pankrációprogram lát hamarosan napvilágot szintén az Ocean gondozásában. Több és jobban animált mozdulatsor jellemzi majd az anyagot. Mindhárom játék természetesen Amiga-átírat-

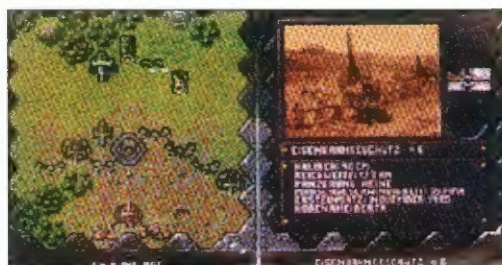
COOL WORLD (AMIGA)

# H Í R E K



zésre a US Gold által publikálásra kerülő **Streetfighter 2**-ből, de már ezek láttán is kiderül, hogy nem lesz akármilyen az anyag. Olyan bunyóba keveredhetünk, amiben már régen nem volt részünk. Tízféle harcos közül választhatjuk ki ellenfelünket, akik nem akármilyen fickók. Nyúlik a kezük-lábuk, ráz az érintésük, alig férnek meg az izmaik a bőrük alatt. Mindegyik más stílusban verekszik, kezdve a szumótól, a karatén keresztül, egészen a voodoo technikáig. Egy harcias kiscsaj is található köztük, aki úgy rugdos a kis szipkáival, hogy csak bírjuk kerülgetni...

DARKMERE (AMIGA)



HISTORYLINE (AMIGA)



HISTORYLINE (AMIGA)



BATTLE CHESS 4000

(AMIGA)

Nem akármilyen ötlet patant ki a Team 17 gárdájának agyából, amikor Supermant egy békával házastották össze és megalkották a **Superfrog** figurát. A mázskálós játékok közül manapság nagyon nehéz kiemelkedni, ezért egy cukira megtervezett hős már fél sikert jelent. A szuperbreki egy hatalmas labirintusba keveredik, ahol teknőcök, böregerek és szellemek között kell lavírozni. Az első képek alapján Sonic és Mario is felkötheti a gatyáját, mert olyan meleg az anyag.

**Darkmere** névre hallgat a Core Design fejlesztésében megjelenő arcade-adventure, ami a hírek szerint forradalmasíthatja a kalandjátékot, mint stílusirányzatot. A program erőssége a grafika és a hangeffektek lesznek, amivel a programozók az „abszolút

ban is megjelenik a közeljövőben.

Már csak napok kérdése, hogy piacra dobják a **First Samurai**-t és a **Streetfighter 2**-t C64-re. Képek már megjelentek róluk, és elég kecsegtetőek. Az Amiga-szekcióban egy rövidebb bemutatást is olvashattok az SF2-ről.

Néhány villanásnyi hír szalagcímben. Tervezik

még a következők átírását a jó öreg 8 bites gépre: **Alien 3**, **GEM'X 2**, **The Power 2**, **Batman Returns**, **PP Hammer 2**, **Rolling Ronny 2**, **Lawnmower Man**, **Rampart**. Szép kis összeállítás! Bárcsak igaz lenne...

Az Amiga-nyüstitők számára is van jó pár szívmengető hírem. Még mindig csak demoverziók állnak rendelkezésre.







Sok olvasónk kérésének eleget téve elmondjuk:

Az **576KByte** Shop a Margit-híd pesti  
búdfőjétől a Pozsonyi úton 200 méterre található.

#### STREETFIGHTER 2



hangulatot" kívánják elérni. Sikolyok, hörgések, kocsma-zaj, és ehhez hasonló, attól függően, hogy főhősünkkel, Ebryn herceggel milyen helyiségbe toppanunk. A történet dióhéjban: egy mágikus felhő halad végig Darkmere királyság felett, és amerre elhalad, minden gonoszságba burkolódzik. Rejtélyeket megoldva és az elfajzott ellenfeleinket legyőzve kell a királyságot a romlottságtól megszabadítanunk.

Az Electronic Arts újabb rohamra indult a harci játékok szerelmeseinek meghódítása céljából, és programozói rohamléptekkel dolgoznak a

Megadrive-ról már ismert játék, a **Desert Strike** átiratán. Aki nem ismerné, annak elég annyit elmondani, hogy a DS nem is shoot'em up, nem is szimulátor, hanem a két stílus baromira eltalált keveréke. A grafika egy hangyányit elüt az elődtől, de a sebesség, a hangulat, és a hangok megtévesztésig hasonlóak.

A Thalamus, a nagy Taktikus, hamarosan megjelenteti Amigára is a C64-es egyik legnagyobb sikerprogramját, a **Creatures**-t. A hónapokig listavezető előd nyomdokaiba kíván lépni a konverzió is, amire minden esélye meg is van. Csak zárójelben jegyzem

meg, hogy elég egyedi az eset, hogy valamit C64-ről konvertálnak át Amigára és nem fordítva. Egy nagy ugrás a stílusok között: golf következik. Hamarosan megjelenik a Crandslam házatájáról a **Nick Faldo's Golf**, ami, a szoftverház állítása szerint, méltó ellenfele lesz a Links-nek, vagy a Microprose Golf-nak. Kezelése pofonegyszerű, megnyerése viszont kemény dió. A pályák egy új típusú 3D-grafika generáló rendszerrel készültek, a figura mozgása pedig videófelvételek felhasználásával lett kialakítva. Lapzártakor kaptuk az örömteli hírt, hogy a játék átirata készül C64-re.

A tíztős német fejlesztőgárda, a Blue Byte, úgy látszik, hogy a stratégiai programokra specializálta magát, hiszen hamarosan piacra dobják a **Historyline** című eposzukat, ami egy Soha Meg Nem Nyert Háborúról szól majd. Érdekes, hogy ennyire foglalkoztatják őket a Világháborúk, mivel annak idején a történelem az ő hátrányukra alakult. Az 1914-1918-ig tartó időszakot felölelő programban két térfélen folyik majd a küzdelem: egyrészt a Battle Isle-ből ismert haxagontáblán történik maga a háború, illetve az egyes ütközetek háromdimenziós „csataszimulációban” játszhatók le. Remélhetőleg lesz elég energiánk, hogy a következő számban egy komplett leírást közöljünk a stratégiai gyöngyszemről.

Azt hiszem, hogy nem kell sok szót vesztegetnem a következő program bemutatásakor. A

#### SUPERFROG (AMIGA)



neve mindent elárul helyettem. **Elite 2.** Bátran állíthatom, hogy egyike a legkomplexebb, legbriliánsabb, és legnagyobb projekteknek, amit valaha is készítettek számítógépre. 100 000 fényévnyi területet ölel fel a program, a benne található planéták száma (ki sem tudom mondani) 100.000.000.000 körül. Erre mondjuk nem fogadnánk senkivel, de biztos, hogy marha sok van benne. Űrkalózok száza, űrhajók tucatjai, bányaolgyók, kereskedelmi bázisok és mindenféle földi (avagy földönkívüli) jó.

Az év első néhány hónapjának újdonsága lesz az Empire jóvoltából a shopokba kerülő **Dragon's Lair III The Curse of Mordread**. Ezek szerint az első kettő sikerei arra sarkallták a fejlesztőket, hogy egy újabb rész kidolgozásába kezdjenek. Hírek szerint közel 60 jelenetet foglal majd magába a rajzfilmjáték. Kíváncsian várjuk a végeredményt...

Utoljára még két apró hír a gondolkodók számára: megjelenik hamarosan a **Battle Chess 4000**, és a világszerte ismert és kedvelt táblás szójáték, a **Scrabble**. Az első a megnyitásairól és a végjátékairól lesz híres, a második pedig a példátlanul széles, 125.000-es szókészletéről, amiben még olyan elvetemült szavak is lesznek, mint „dude”, „hotshot”. Valamennyi program az év első hónapjaiban várható.

Zolee



# Az evolúció rögös útján

# Humans

A Humans híre már jóval megelőzte magának a játéknak a megjelenését. A forgalmazó Mirage nem győzte eleget dicsérni a készülő játékát, így hát amikor kezembe került a kész verzió, kíváncsian töltöttem be az Amigámba.

A program elején valami ilyesmit olvashatunk: „Még soha sem láttál ehhez hasonlót.” Elismerem, ilyet még tényleg nem láttam: a játék hosszú, unalmas, és továbbnyomhatatlan introjában a Mirage cég neve négyszer villan fel a képernyőn. Hát kérem az rendben van, hogy a játékos tudja hogy ki forgalmazza a játékot, de azt hiszem ez egy kicsit túlzás. Azonban aki mindezt kívarta, egy egész kellemes kis játékkal találja magát szemben.

A játék célja talán már mindenki előtt világos: az evolúció rögös útján az emberre válást kell elindítanunk. A programban – a nehézségi szinttől függően – meghatározott létszámú törzssel indulunk amellyel a pályákat adott idő alatt kell teljesíteni. Törzsünk létszáma természetesen nem egyenlő azzal a számmal ahány embert a képernyőn irányíthatunk, mivel egy pályán általában csak annyi ember van, ahány a szint megoldásához feltétlenül szükséges. Embereink közül a funkció- vagy a cursorbillentyűkkel választhatjuk ki az éppen irányítani kívánt figurát. A tárgyakat felvenni, ill. használni a Return-nel tudjuk, a cselekvések közül válogatni pedig a Space-szel lehet. Az irányítás egyébként joystickkel történik. Egy-egy szint megoldása után pályakódot kapunk, így mindig az utoljára abbahagyott pályát folytathatjuk. Itt jegyzem meg, hogy előfordulhat egy elég idegesítő dolog: ha például egy pályát végig tudunk vinni úgy, hogy a végére mondjuk csak öt emberünk marad, viszont a következő pályához nyolc ember kell, akkor szépen betöltődik a game over-sequence, pályakód pedig sehol. (Hogy ilyenkor miért nincs pályakód, azt valószínűleg csak a játék programozói tudják.)

Mint tudjuk, az ember kiemelkedése a természetből ott kezdődött, hogy elkezdett tárgyakat készíteni, és használni. Nos az első pálya rögtön egy fontos tárgy, a lándzsa felfedezésével indul. Itt még az „embertornyon” kívül nem nagyon tudunk mit csinálni, így ez nem hiszem hogy gondot okozna bárkinek is. A lándzsát aztán majd rúdugráshoz, valamint fegyverként használhatjuk. A következő fontos esemény a tűz felfedezése lesz, amellyel az utat elrekesztő bokrokat égethetjük el, valamint a dinoszauruszokat riogathatjuk. Majd

feltalálhatjuk a kereket, megszelidíthetünk elsőként egy dinoszauruszkölyköt, végül felfedezhetjük a magas helyek megmászásához nélkülözhetetlen köteleket. Később korabeli királynőket szabadíthatunk ki ellenséges törzsek karmai közül, valamint néhány pályán szobrokat találhatunk. Mindezeket a fontos eseményeket a program néhány jópofa animációval is bemutatja. A pályák nagy részénél azonban csak egy bizonyos helyre, egy piros kapcsolóhoz kell eljuttatnunk egy emberünket. Találkozhatunk a talajjal egyező színű kapcsolókkal is, ezekre némi súlyt rácipeelve (értsd: néhány embert, vagy néhány kökereket) falakat tűntethetünk el. A szinteken ezeken kívül cél lehet még a foglyul ejtett emberek kiszabadítása, és a dinoszauruszok megölése is. Néhány pályán embereink között megjelenik egy varázsló is, akivel a többi embereinkből használati tárgyakat varázsolhatunk.

A programon a kiadott preview óta sokat javítottak, azonban még így is találtam benne két kisebb hibát. Az egyik csak esztétikai (a leeresztett kötél mellől emberünket el tudja vinni a madár), viszont a másik – nevezetesen, hogy a mocsaras pályán a lándzsa néha egész egyszerűen átesik a pallón – elég idegesítő. Kisebb hibáitól eltekintve azonban azt kell hogy mondjam, a Humans valóban egy remek szórakozást biztosító játék. Akik szerették pl. a Lemmingst azoknak ez is biztosan tetszeni fog. A grafikára sem lehet panasz, a zene és a hanghatások pedig jól illeszkednek a program hangulatához.

A játék során számomra a legnagyobb meglepetést talán az okozta, hogy a beharangozott több mint 100 szinttel ellentétben, a három lemezen mindössze 80 pályát találtam. Az mondjuk más kérdés, hogy ennyit végigvinni se semmi. Befelezésül akik teljes mértékben önállóan kívánják a játékot végigcsinálni, azok most lapozzanak tovább mivel néhány pályakód következik:

10: MILESTONE, 20: SMART, 30: MALCY MALC, 40: BANANNA MOON, 50: RANGERS, 60: PROMISED LAND, 70: NIN, 80: BYE BYE BYE

Vári Zoltán

FOTÓ: PC





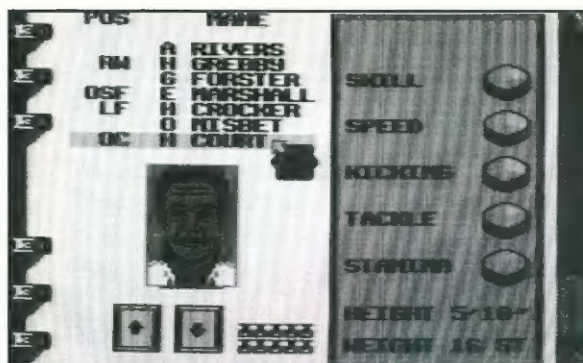
# CSEPÜ, LAPU, GONGYOLA

avagy sportprogram-összeállítás C64-re

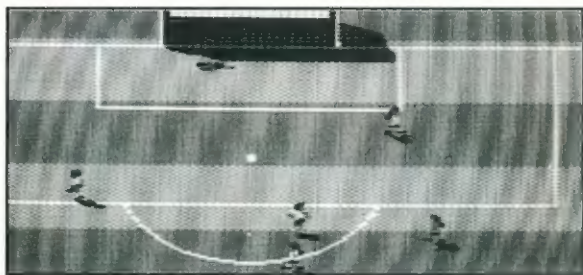
C-64

Az első pályán egy PLAZMA BALL nevű játékos indul a Flair Software színeiben. Jól megtermett legény, egy teljes lemezt elfoglal és az „I Love Baseball” felirat díszlemez a sapkáján. Na de komolyra fordítva a szót; egy jövőbeli baseball programról van szó, amiben a következő szabályok alapján játszhatunk: mindkét csapat (1 vagy 2 játékos) 16 főből áll, de csak 11-en vannak a küzdőtérén, öten cserejátékosok. Szükség is lesz rájuk, mert vérremenő csaták szemtanúi lehetünk a játék során! Állítsuk fel a térfelünkön embereinket, majd az ellenfél is felsorakozik. A labdát passzolgatva kell touchdown-t elérni a szemközi kapuban. Az ellenfél játékosát le is üthetjük; ebben rejlik a játék sava-borsa. Ezt úgy érhetjük el, hogy labdatovábbítás helyett játékosunkkal az ellenfél egyik tagját jelöljük ki célpontnak. A közelharc kimenetelét akár saját szemmel is végigkövethetjük. Ajánlatos persze egy-egy ilyen akció előtt az INFO ikont használni, hogy megtudjuk az erőviszonyokat.

A Zeppelin biztos akart lenni a dobogós helyezésben, ezért nem bízott semmit sem a véletlenre. Három programmal nevezett be a képzeletbeli versenynevezke. Az első alkotás címe GRAEME SOUNERS INTERNATIONAL SOCCER. Első ránézésre azt hihetnénk, hogy hangyák rohangásznak a képernyőn, de ne próbáljuk lesöpörni őket onnan, mert ezek nem rovarok, hanem a kétszer tizenegy aprócska játékos. Lenyűgöző az aprócska focisták mozgékonyasága, és alig hihető, de igaz: baromi szórakoztató velük a játék. Ha gólt rúgunk, fergeteges animációval örjöngenek örömeinkben, a becslésük pedig utánozhatatlanok. Ha egyedül játszunk a számítógép ellen, akkor jól kössük fel a gatyánkat, mert hamar ránk húzhatja a vizes lepedőt (azaz úgy elver, hogy a fülünk is kettéáll)...

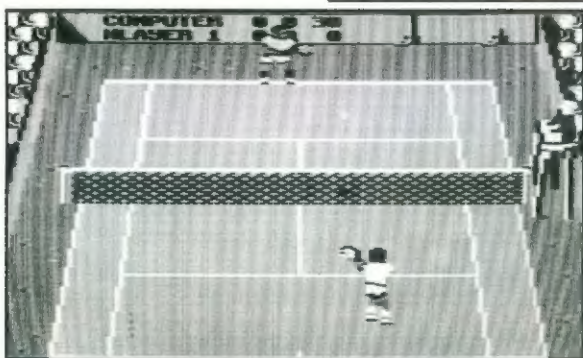


WORLD RUGBY



GRAEME SOUNERS INTERNATIONAL SOCCER

INTERNATIONAL TENNIS

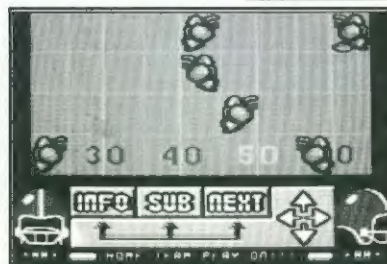


C-64

Második Zeppelin csapattag a WORLD RUGBY névre hallgat. Aki rajong a menedzserprogramokért, az ugrálni fog örömben, mert baró az anyag. Minden van benne, ami egy tisztességes menedzser-stuff alapkövetelményei közé tartozik: statisztika, csapatválasztás (ahol a játékosok erős és gyenge oldalait is figyelembe tudjuk venni), orvosi jelentés az esetleg sérült játékosokról, tréning, mérkőzések lejátszása (amiben a csúcspontokat meg is nézhetjük), és végül a legfontosabb, a bajnokság állása.

És a titkos esélyes még csak most következik! A címe INTERNATIONAL TENNIS. A hétköznapi cím mögött egy fantasztikusan eltalált program húzódik meg. Jómagam is annyira belefeledkeztem a program tesztelésébe, hogy majdnem lekéstem a Szom-

PLAZMA BALL



**Vélhetőleg jókora úrt sikerül most betömködnöm a következő sportjáték összeállítással. Ugyanis hatalmas panaszáradat öntött el bennünket, hogy a sportosabb rajongókat elbanyagoljuk. Na hát ez ennyire lecsupaszítva nem igaz, mivel a semmire nem lehet oldalakat írni. C64-re manapság nagyítóval kell keresni az ilyen jellegű anyagokat, de most végre sikerült egy kisebb csokrot összeszedegennem az évvégi hajrában kiadott programokból.**

szédokat (de ez nem igaz...). Fűvön, salakon, vagy műanyag pályán játszhatunk, ami a labda pattanási magasságát és sebességét befolyásolja. A tűzgomb és a joystick megfelelő irányba való húzásával csavarhatunk, ívelhetünk, röptézhethetünk, vagy leüthetünk. Kezdőknek a keményebb talajt ajánlom, alacsonyra állítva a számítógépes ellenfél tudásszintjét. A Clay Court talajon és nehéz ellenféllel szemben még a profik is könnyen a padlóra kerülhetnek, mivel ilyenkor a gép nem ismer menthetetlen labdát. Mi viszont könnyen a „fűbe haraphatunk”...

Zolee



1945

Németország

# CAMPAIGN



FOTÓK: AMIGA



A T34-es orosz harckocsi parancsnoka már érezte, hogy lóg valami a levegőben. A felderítés adatai szerint ebben a poros kis faluban több erős német páncéloskötélék ásta be magát, de eddig semmilyen ellenállásba sem ütköztek, így a legtöbben úgy gondolták, hogy a helységet az ellenséges főparancsnokság már rég kiürítette.

Tulajdonképpen minden jel erre utal, de valami még sincs rendben itt, gondolta az orosz katona, miközben tankjával gyors tempóban robogott végig a főutcán. Idegesen kémlelt ki a toronyból, de nyomát sem látta ellenségnek. Már kezdett volna megnyugodni, amikor egy baloldali keresztutcából éles zajt hallott. Dermedten fordult balra, és pont egy német nehézharckocsi páncéltörő lövegével találta magát szembe. Még hallotta a német nyelvű parancsot, de akkor már mindegy volt. Vesztett.



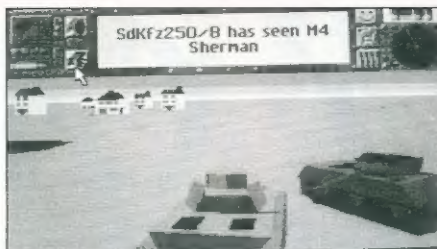
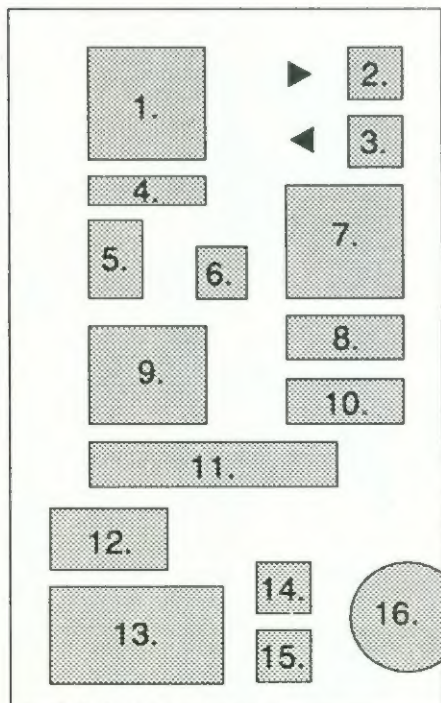
Nem tudom ki hogy van vele, de nekem már nagyon hiányzott egy igazán jó, kifejezetten a II. világháborúval foglalkozó stratégiai program, ami egyszerre reális és jól játszható. És most végre hosszú várakozás után megjött a stratégiai játékok új császára, az abszolút legjobb, a Campaign. Az már az egészen fantasztikus introból is kiderül, hogy nem valami tucatjátékról van szó, de maga a játékmenet még ennél is lenyűgözőbb. Nem is ömlenek tovább a programról, inkább mindenki próbálja ki MINDENKI maga. Megéri!

A térképen a hadosztályokat és flottákat kis körök jelölik (sárga a saját, piros az ellenséges egység). A kis téglalapok repülőterek, az úton lévő repülőgépeinket kereszttek, a konvojokat pedig háromszögek szimbolizálják. A bal gombbal választhatunk ki egy egységet, a jobb gombbal pedig a célját adhatjuk meg. Szárazföldi hadosztályoknál választhatunk, hogy a kijelölt helyre induljon az egység (Move), vagy pedig vegye azt tűz alá.

## IKONOK

1. Kicsinyített térkép az egész játékterről.
2. Térkép kimentése.
3. Térkép betöltése.
4. Az 5. ikonnal együtt használva lekérhetjük a szárazföldi csapataink listáját. A kis arcnál állíthatjuk be, hogy ki irányítsa az egységet (sárga - számítógép, kék - mi), a jobb gombbal információt kérhetünk a hadosztályról, itt a breakdowns mutatja a sérült járműveket, a fuel az üzemanyagot, az amunitions a muníciót, a vehicles pedig a járművek számát.
5. Lista az éppen aktuális seregrészről (szárazföldi, légi, tengeri).
6. Itt láthatjuk, hogy éppen melyik fél csapatait irányítjuk.
7. Légierő, repülőterek listáját hívhatjuk le. Egyik repülőterünket kiválasztva megnézhetjük az ott lévő gépeket. A repülőket a bal felső sarokban lévő keresztre téve tudjuk egy támadó csoportba sorolni. Miután összeszedtük a kívánt gépeket, lépünk

1. ÁBRA



FOTÓ: AMIGA

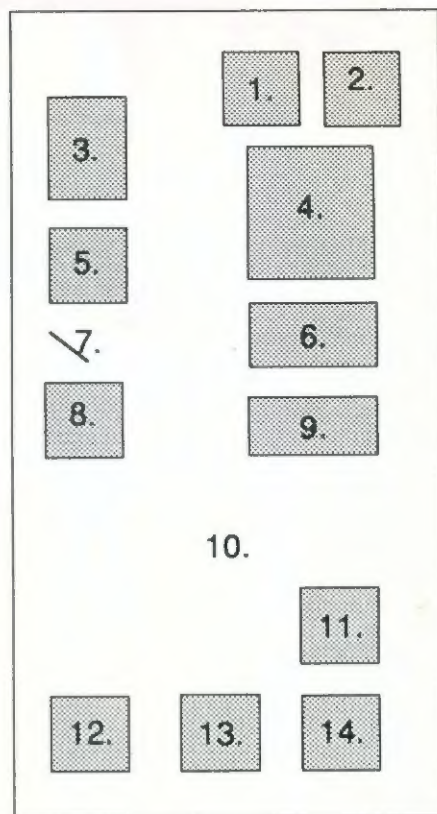
vissza a térképre és a jobb gombbal adjuk meg a célpontot.

8. Lista a tengeri flottáinkról.
9. Itt tudjuk gyáraink termelését beállítani. Gyárainkat kis négyzetek jelölik a térképen. Az óra ikonra clickelve nézhetjük meg, hogy a kiválasztott termékből mennyi időbe kerül 1 db legyártása. A kis arc melletti szám mutatja, hogy mennyit kell az áruból legyártani, hogy egy konvojtal a frontra juttathassuk.
10. Konvojok listája. A konvojok szállítják a gyárakból a létfontosságú utánpótlást a harcoló csapatokhoz. A konvojnak csak kívánt hadosztályt kell megadni célnak, az átrakodás automatikusan történik.
11. A játék sebességét állíthatjuk be.
12. Belépés szerkesztő-üzemmódba, itt tudjuk az éppen aktuális küldetést átszerkeszteni.
13. Nagyítás (bal gomb) - kicsinyítés (jobb gomb).
14. Az idő múlását tudjuk megállítani és újraindítani.
15. Hang ki/be.
16. Az idő gyorsítása.

## CSATA

A játékban szárazföldi, tengeri és légi csatákat is vívhatunk. Az ütközet előtt megnézhetjük az egymással szembenálló erőket, majd választhatunk, hogy a csatát mi irányítsuk-e (Manual) vagy a gép (Automatic). Az utóbbi esetben nekünk semmi dolgunk nincs, a harcba egyáltalán nem szólhatunk bele, úgyhogy ezt az opciót csak akkor érdemes használni, ha túlerőben vagyunk, egyébként mindig magunk irányítsuk a csatát. Sajnos tengeri és légi csatánál mindig a gép jártsza le az ütközetet, mivel a szerzők érthető módon nem tudtak a játékba belegyömöszölni még egy repülőgép és hajószimulátort. Ha mi irányítjuk a csatát, rögtön egy új térképet kapunk. Itt a villogó pöttyök az aktív, a világítók pedig a megsemmisített járműveket jelölik, a kereszttek mutatják az egyes egységek célját, a fekete vonalak utak, a fekete körök pedig aknamezők. A bal gombbal választhatjuk ki a vezértankunkat (szürke pötty), a jobb gombbal pedig az összes járművünket egy helyre irányíthatjuk. A jobb oldali ikonok (2. ábra):

1. A játék gyorsaságát állíthatjuk be.
2. Akár a főmenüben.
3. Visszavonulás, ilyenkor az összes egységünk fejvesztve menekülni kezd és a csatát természetesen elveszítjük.
4. Légítámogatás, csak akkor kérhetünk, ha van a közelben repterünk.
5. Lista a hadosztályunk járműveiről.
6. Tüzérségi támogatás, csak akkor lehetséges, ha a hadosztályunkban tüzérség is van.
7. Iránytű, nincs túl sok értelme.
8. A játék különböző paramétereit állíthatjuk be. A felső sorban lévő ikonok jelentése balról jobbra:



2. ÁBRA

1. A jelenlegi konfiguráció kimentése lemezre.
2. A grafika finomságát állíthatjuk be.
3. Automatikus vagy „kézi vezérlésű” utánpótlás. Egyszerre csak 16 járművünk vehet részt a csatában, ha ezt az opciót automatára állítottuk, a kilőtt páncélosaink helyére folyamatosan újabbak érkeznek, ha nem, a járműveink listájából nekünk kell kijelölni mindig az utánpótlást.
4. Itt adhatjuk meg, hogy a légítámadáásokat a gép vagy mi irányítsuk.
5. Akár az előbbi, csak itt a tüzérségi támogatásról van szó.
- Automatic/Manual strategy: itt állíthatjuk be, hogy mi vagy a gép irányítsa a hadmozdulatainkat.
- Manual/Automatic driver: azt adhatjuk itt meg, hogy 3D-ben a vezértankunk automatikusan manőverezzen, vagy pedig mi irányítsuk.
- Manual/Automatic gunner: akár az előbbi, csak itt a torony mozgását állíthatjuk be.
- A legalul lévő tankon a billentyűzetet adhatjuk meg, amivel 3D-ben a vezérpáncélosunkat irányítjuk.
9. Belépés 3D-be, azaz a vezértank pilótafülkéjébe.
10. A jelenlegi vezértank képe.
11. A tank épségét jelzi.
12. Üzemanyag.
13. Lőszer.
14. Tankunk állapota (Move – mozog, Stop – áll, Dig-in – beásta magát).

T.J.

PC	AMIGA	
GRAFIKA	90	Összesen <b>89</b>
ZENE	71	
JÁTSZHATÓSÁG	93	



# CRAZY CARS 3

A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD...

*Felbőgnek a bivalyerős motorok, kipörögnek a 205-ös gumik, elstartol az örült futam valamennyi versenyzője. Nyomukban már csak az égett gumi szaga és átláthatatlan porfelhő terjeng. Kezdetét vette az évszázad legőrültebb autóversenye, amely átszeli egész Amerikát és tétje sem akármilyen: akár százezer dollár is ütheti a markát annak, aki elsőnek szakítja át a célszalagot Alaszkában. Megtévedt cowboyok, mindenre elszánt hűpik, lecsúszott rockerek és börtöntöltelékek küzdelme ez.*

Miután kiválasztottuk a legszimpatikusabb dzsizgólót a 20 versenyző közül, megjelenik a főképernyő az Államok térképével. A rajta levő csillagok jelzik az elvileg kiválasztható indulási pontokat. Azért „elvileg”, mert csak oda tudunk benevezni, ahol ki tudjuk pengetni a kért összeget. Kezdjük hát az alacsonyabb színvonalú menetekkel, majd folyamatosan egyre fügosabb futamokban tudunk majd részt venni. A garázst és a shopot előszeretettel látogassuk, mert nélkülözhetetlen javításokat végezhetünk el és extrákat vehetünk a Lamborghini Diablonkra. A verseny győztesének felajánlott díjon felül még a résztvevőkkel is tudunk fogadni a küzdelem ki-menetelére. Ha úgy saccoljuk, hogy kenyérre kenjük valamennyi ellenfelünket, akkor nyugodtan tornázzuk fel a fogadás összegét. Mindegyikőjük önértékes a végletekig, úgyhogy nem fog vissza-lépni egy simaképű jenki elől.

Maga a verseny már inkább átlagos, mint kimagasló. Próbáljuk ellenfeleinket melléjük érve lelőkdődni a pályáról, ezzel is be-biztosítva a győzelmünket. A hosszú egyenesekben használjuk a turbót, amivel megközelíthetjük a 300-as álmomatárt is. Amint felgyorsultunk a maximális sebességre, elengedhetjük a joyt, mert automatikusan tartja a sebességet a járgány, és csak a kanyarbavételekre és a tragacsok kikerülésére kell koncent-rálnunk. Ez egyébként nem lesz túl nehéz feladat, mert egy kicsit könnyűre sikerült a játék. Izzadt tenyér nélkül végig lehet repeszteni a 10 pályán, anélkül, hogy egyszer is elkapnának a zsaruk, vagy ne dobogós helyen végeznénk.

Ezért azt mondanám róla, hogy az átlagosnál kicsit jobb, de a „jó” szintre rakott léceket már leveri. A bevezető grafika Amiga színvonalú, de a játék maga hangulatában és színvonalában elmarad a várakozásoktól. Egy kicsit kevesebb cicoma, és egy picit jobban kidolgozott játékrész sokkal nagyobb tetszést aratott volna.

Zolee

FOTÓ: C64





# FIRE FORCE

*Tudom, hogy újságunk egyik számában már említést tettünk a most ismertetésre kerülő Fire Force-ról, azonban úgy érzem, hogy ez a program még feltétlenül megérdemel egy kis figyelmet.*

**Z**olee azt írta erről a játékról, hogy „nem túl intelligens anyag”. Ezt persze én sem vitatom, azonban azt mondom, hogy amennyire egy kommandós játék intelligens lehet, annyira a Fire Force az is. Mert ugye ha egy cég egy ilyen stílusú játékot akart a piacra dobni, eddig nagyjából a következő volt a recept: végy egy izompacsirtát, tegyél mögé szép színes hátttereket, szórjál el a pályán extra fegyvereket, s persze bőven tegyél bele ellenséget is, és már indulhat is a csihi-puhi. Az már hosszú ideje eszébe se jutott egy cégnek se, hogy esetleg valamilyen értelmes küldetést is rakjanak a játékukba. Ez az tehát, amivel az ICE többet alkotott a vetélytársainál.

Miután feliratkoztunk a névtáblázatba, négy küldetés közül választhatunk. Ez persze nem az összes, ha mindet teljesítettük, újabbakat kapunk. Ezen a képernyőn is elolvashatjuk az egyes küldetések fő célját, de ha a kis nép melletti „I” betűre clickelünk, akkor bővebb információt is kaphatunk. Amit még erről a screen-ről érdemes megjegyezni, az a RENDEZVOUS felirat mellett látható időpont, mivel addigra az adott megbízást be kell hogy fejezzük, azaz a pálya végénél kell tartózkodnunk. Ellenkező esetben ugyanis az „Ütközetben Eltűnt” cím megkapásával fejeződik be a pályafutásunk. A küldetések nem csak a háttterekben különböznek egymástól, hanem különböző stratégiát is igényelnek. Így például ahol tüzszokat kell kiszabadítanunk, célszerű hogy ha nem verjük fel az egész ellenséges tábor

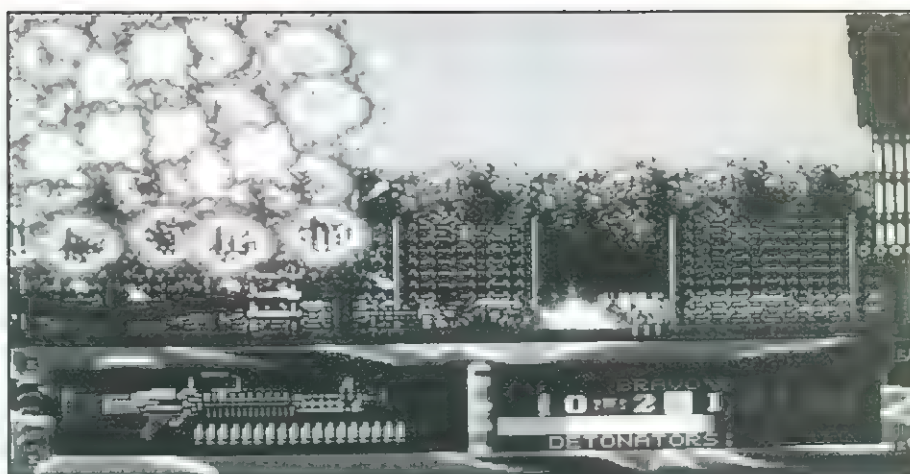


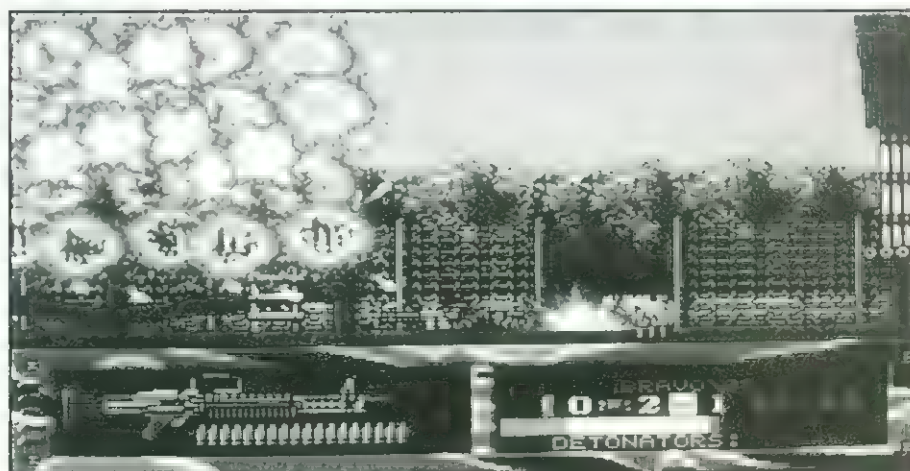
FOTO: AMIGA

géppuskazajjal, hanem csak a késünket használjuk. Ha mégis lövöldözni kezdenénk, abban a pillanatban a foglyokat elviszik máshová. Ahol azonban mondjuk egy hídát kell felrobbantanunk, ott nyugodtan zajonghatunk kedvünk szerint.

Miután kiválasztottunk egy missziót fegyverezzük fel magunkat az ARMOURY ikonnál. Itt mindenki kedve szerint válogathatja össze a fegyvereit. Egy jótanács: a legtöbb küldetésben vegyük magunkhoz az M60-as géppuskát. Igaz, hogy nagyon nehéz fegyver, így kevesebb dolgot tudunk rajta kívül magunkhoz venni, de viszont nagyon tud kaszálni. Természetesen a különböző fegyverekhez különböző töltények kellene. Ha végeztünk a fegyverek kiválasztásával, EXIT-tel menjünk ki, és BEGIN MISSION-nel kezdjük a játékot. Innen most már minden csak az ügyességünktől függ.

A játékban a vízszintesen scrollozó terepen kívül be lehet menni sátrakba, ill. épületekbe is, s azokon belül –lépcsőkön keresztül – le és fel is tudunk közlekedni. Itt említeném meg, hogy néhol ládák mögött, észrevehetetlenül vannak elhelyezve a lépcsők. A funkció billentyűkkel választhatjuk ki használni

FOTO: AMIGA



kívánt fegyverünket. Az F7-tel távirányítású robbanószerkezeteket rakhatunk le (ha van nálunk) amelyeket aztán a megfelelő sorszám lenyomásával hozhatunk működésbe. A Help billentyűvel gyógyíthatjuk sérüléseinket, ha van nálunk elsősegély csomag. Fegyvereket akció közben is találhatunk, amiket a SPACE-szel tudunk felvenni. Ezen kívül ugyanígy - a szóköz segítségével - a halottakat is megszabadíthatjuk a felesleges fegyvereiktől. Ha pedig egy szintet sikerült hamar befejeznünk, akkor az „A”-t lenyomva a időt felgyorsíthatjuk.

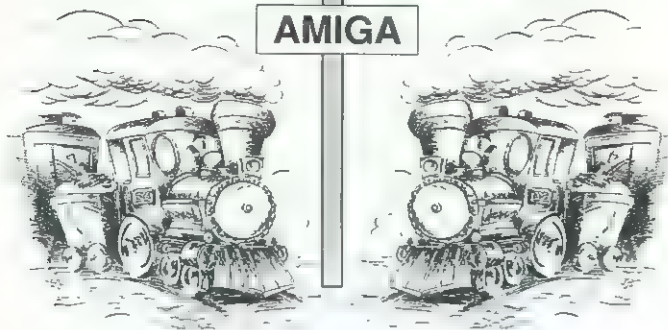
Mint az az eddig leírtakból kiderült, a Fire Force talán a legjobb kommandós játék ami eddig Amigán megjelent. A grafikára ugyan nem mondhatni hogy bombasztikus, de a program stílusához pont megfelelő. A hanghatások viszont nagyon jól sikerültek, élethűségükkel nagyban hozzájárulnak a játék remek hangulatához.

AMIGA			
GRAFIKA	78	Összesen <b>90</b>	
ZENE	80		
JÁTSZHATÓSÁG	95		



## ÉRKEZÉSI OLDAL

### AMIGA



**A** gombamódra szaporodó és mindig dugig tömött biliárdtermek is jelzik, hogy nem csappant meg az érdeklődés a szabadidő illetéknéppen történő eltöltése iránt. Sőt! Éppen ezért kapóra jött, hogy megjelent egy minden eddigi szimulációt felülmúló biliárdprogram, a POOL. Olyan élethűre sikerült benne minden effekt, hogy szinte kipotyannak a golyók a képernyőről. Még a Jimmy White's Whirlwind Snooker mellett is megállja a helyét, ami nem kis szó, mert azt az eddig megjelent legjobb biliárdprogramnak tartják. Háromféle játéktípus közül választhatunk, aszerint, hogy melyiket szoktuk meg a cigarettafüstös helyiségekben játszva. Zoom, a golyó valószínű irányának kiszámítása, trick-shot editor, egyszerűen beállítható felül/oldalnézet, stb. Egyszóval minden a helyén van. Mókás ötlet: a labdák, ha túl sokat totózzunk, pislognak, öltögetik a nyelvüket. Marha jó!

A most következő játékhöz –viccen kívül– űrhajós vizsga kell. A Vektor Grafix elkészítette eddigi pályafutásának talán legjobban kidolgozott és legkomplexebb szimulátorát, a SHUTTLE-t. A NASA által szponzorált fejlesztés majd egy évig tartott, de meg is lett az eredménye. A szimulátor valódi körülmények között enged betekintést az amerikai űrhajó irányításába. Számtalan feladatot kell megoldanunk ahhoz, hogy az űrsikló életének minden egyes fázisát kitanulva, egy titkos küldetést (kém-műhod földközi pályára állítását) is elvégezhessünk. Még jó,

hogy nem kell dehidratált tápszert ennünk, vagy a vákuum-vécét kipróbálnunk a játék során. Ennek ellenére embert próbáló feladat a játék kezelésének teljesfokú elsajátítása.

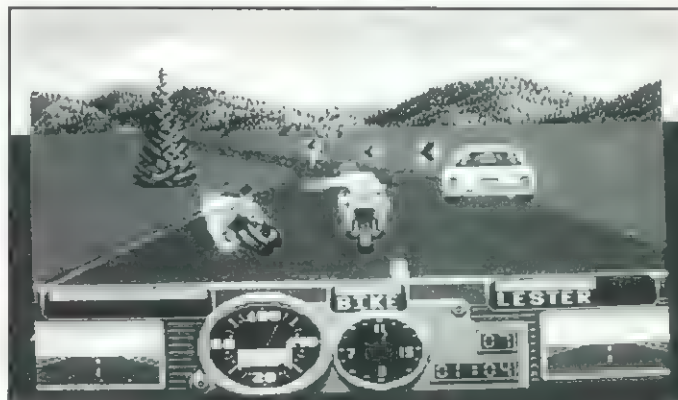
Hogy mit ki nem találnak a programozók, hogy kelen-dőbbé tegyék a portékájukat! Például a ROAD RASH motorversenyben nem egyszerű taktikai verseny folyik a résztvevők között, hanem szó szerint fizikai küzdelem. Űthetjük, rúghatjuk menet közben a másikat, miközben, nyomjuk a gázt, ahogy a csővön kifér. Ne lepődjünk meg azon sem, ha keresztben az úton teherautók szá-

vannak megrajzolva, de ennek segítségével egy csöppet nő a sebesség. Valamit valamiért. Majd a rajongótábor eldönti, hogy eredményes volt-e ez a vezércsel. Én meg voltam elégedve a végeredménnyel.

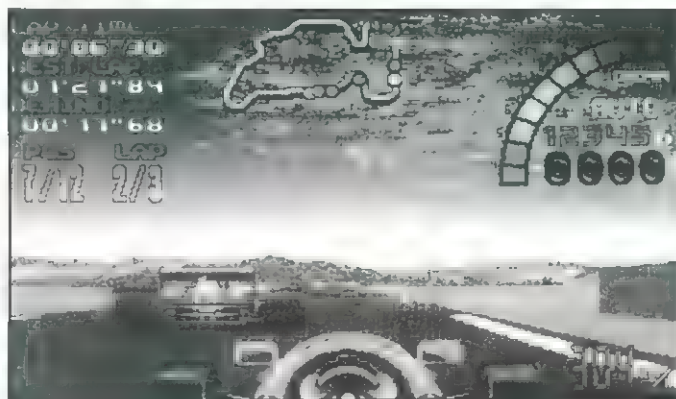
RAMPART névre hallgat az a logikai-stratégiai-akciógyurma, amit a Domark dobott piacra. A játék célja, hogy ellenfelünk felépített várfalait tűzérsgünkkel adott idő alatt, amennyire csak lehet leromboljuk. Ezután mindketten lázas építkezésbe kezdhetünk, hogy a Tetris-szerű elemekből ismét zárt falat varázsoljunk kastélyunk köré. Aki gyorsabb, ügyesebb és taktikusabb, az a

nyerő. Ha egy haverunkkal játszunk, feledhetetlen élmény, ha a számítógép ellen, biztos sikertelenség, mert ő túl jó hadvezér. Úgy-hogy mielőtt beszerezzük a játékot, keressünk egy barátot is.

Mintha a Paratroid eleve-nedett volna meg a képernyőn, amikor betöltöttem a Psygnosis új lövöldözős anyagát, a CYTRON-t. Az extra-fém effektek, hanghatások rögtön felkeltetik az ember érdeklődését. Röviden a sztori: egy kutatóbázist, ahol világhírű professzorok dolgoztak, idegen lények szállnak meg. A menekülő tudósok megmentésére egy univerzális robotjárművet küldenek ki,



ROAD RASH (FOTÓ: AMIGA)



NIGHT MANSLA  
WORLD CHAMPIONSHIP  
(FOTÓ: AMIGA)

guldanak el előttünk. A szimulátor jelleg egy kicsit megfakult emiatt, de kit érdekel, ha jól elcsépelhetjük a másikat. Én legalábbis nagyon élveztem...

Hasonlóan érdekes elemekre épül a Thalio gondozásában megjelent NO SECOND PRIZE. Mindent vektorgrafikával oldottak meg, a pályától kezdve, a környezeten át, a motorosokig. Ez azt eredményezte, hogy a versenyzők csak sematikusan



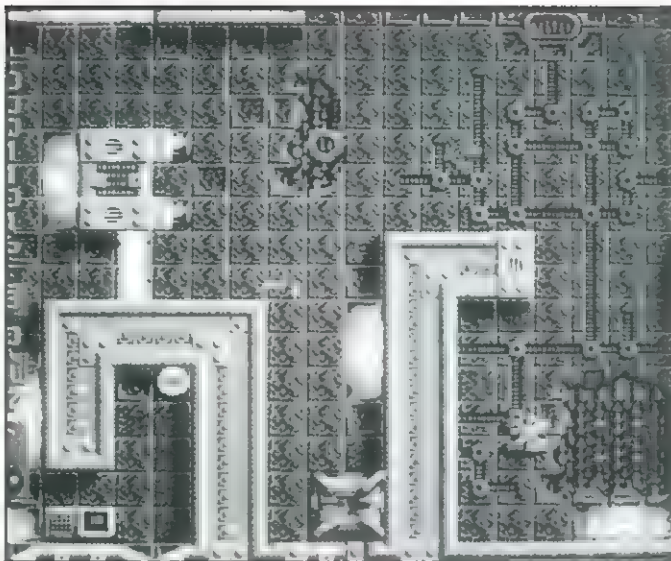
INDY IV ARCADE  
(FOTÓ: AMIGA)



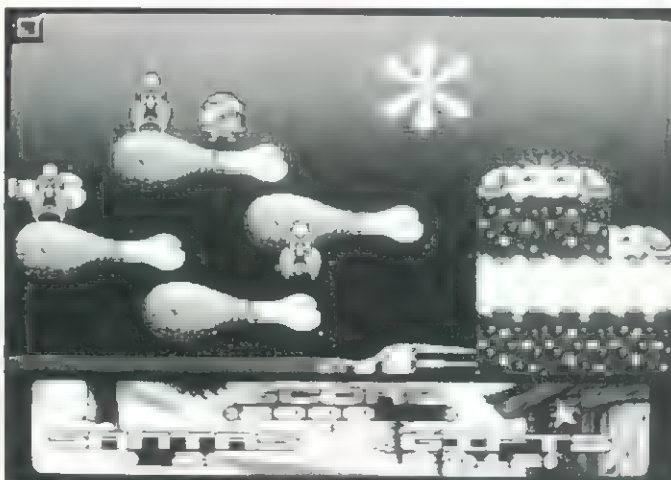
amit mi irányítunk. Be kell járnunk a telep összes csarnokát, hogy túlélők után kutassunk. A robotról egy kis önjáró modul le tud válni, ami a keskeny átjárókon is befér, és a megközelíthetetlen helyekről is kiszabadítja az embereket.

Biztosan reklámcélok vezérelték a szűk körben népszerű MOTÖRHEAD rockbankát, hogy hasonló néven egy játék is hirdesse nagyságukat. Ekkora baromságot már rég nem pipáltam. Az együttes frontembere, Lemmy lesz a főhősünk, akinek nincs egyéb feladata, mint hogy ellenfeleit (térfiak, nők vegyesen) laposra csépelje egy basszusgitárral. Oltári ötlet, a toronymagas színvonal egyébként is jellemző a bandára.

Jó megérzései lehetnek a Gremlin programozóinak, hiszen még korántsem volt biztos, hogy Mansell Apó lesz '92 legjobb pilótája a Forma 1-ben, és ők már beharangozták a NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP című játék megjelenését. Biztos ezért hajtott rá Nigel, és lett világbajnok... A 16 pályát felsorakoztató szimulátor-arcade keverékben minden pályán 11 ellenféllel kell felvenni a küzdelmet. Sajnos az élethűséget rontja, hogy nincs kiesés ütközés miatt, viszont a kerekek szemmel látható kopása valódinak hat. Ilyenkor érdemes félreállni egy kerékcsereére, mert ezután érezhetően jobban húz az autó. Mindent egybevetve jó kis kocsikázást ígér az anyag, a polcra érdemes beszerezni a Lotus trilógia és Team Suzuki mellé. Villanásnyi bemutatók következnek: kapható már INDY IV THE FATE OF ATLANTIS arcade verziója, ami egy kicsit elkapkodott mászkálós, bonyós anyag. Csak gyűjtőknek ajánlott! Még gyűjtőknek sem érdemes iparkodniuk, hogy a SANTA'S X-MAS-t megkaparintsák, mert eddigi legpocsékabb karácsonyi ajándékát produkálta ezzel a Zeppelin. Már egy éve C64-en is körberöhögték a játékot, most Amigán történik majd ugyanez. A BIG NOSE-ről (codemasters) is le kell



CYTRON (FOTO: AMIGA)



SANTA'S X-MAS (FOTO: AMIGA)



szednem a keresztvizet, mert very primitív az anyag. Egy nagyorrú őseemberrel kell a szembejövő ellenfeleket lebunkóznunk. Ennyi. Mindezt egy annyira lecsupaszított háttér előtt, hogy egy kopasz fát is nagyítóval kell keresni. Szégyen! nem tudok elnézőbb lenni a ROBIN HOOD-dal szemben sem, mert ez sem üti meg a kettes szintet. Egy nyegle fickóval (ő lenne Robin) kell pincékben, fegyverszobákban kalandoznunk, és az arra ténfergő ellenfeleket „lenyilpuskáznunk”.

A Zsenge-Anyagok-Blokkja után egy utolsó pillanatban elkaptam hírt: lapzártakor érkezett meg a szerkesztőségbe a COOL WORLD, ami a hírekben még a „készülőfélben lévő” jelzót kapta. Nos, most mégis itt van, teljes életnagyságban. Sajnos a dolognak van egy kis szépséghibája: nem a bombázó Kim Basingert (a filmben Holli Wood) kell irányítanunk, hanem egy pasit, aki a saját maga rajzolta teremtmények közé keveredik. Egyszerű mászkálós anyagnak tűnik, azzal a különbséggel, hogy ezt nem programozó, hanem filmrendező találta ki. Valószínű nem ez lesz az Ocean kaszsiszikere '93-ban.

Zolee



# SABRE TEAM



**Valószínűleg sok (volt) C-64 tulajdonos emlészik még a Laser Squad című programra. Annak idején nekem is sokan mondták, hogy „hű de jó ez a Laser Squad”, de én nem sok fantáziát láttam benne.**

Most pedig bejelenthetem, hogy azoknak akik szerették a Laser Squad-ot, új kedvenc érkezett, melynek címe: Sabre Team. A Laser Squad nekem leginkább a karakteres grafikája miatt nem tetszett. Ezzel szemben a most megjelent Sabre Team szép, leginkább a Populous-hoz hasonlítható grafikával készült, talán ezért nyeri el rögtön az ember tetszését. Azoknak, akik nem ismernék az említett ősrégi programot, a játék lényege röviden: Egy ellenséges objektumban egy csoportot kell irányítanunk. A játékmenet fordulónként történik, így minden emberünknek meghatározott mozgáspontja van. Bármilyen cselekvés bizonyos mennyiségű mozgáspontba kerül. A játék célja pedig a kiválasztott küldetéstől függ.

Miután továbbnyomtuk a címképernyőt, rögtön megkapjuk az első küldetést, s megtudjuk azt, hogy hogy néz ki a jó fiú, a rossz fiú, és a tús. A lemez ikonnal állást tölthetünk, az alatta lévő ábránál pedig kiválogathatjuk a kommandóknak tagjait. Ha ezzel megvagyunk, az előző menüben visszalépve, fegyverezzük fel embereinket. A fegyverekhez természetesen mindig a hozzájuk való töltényt vételezzünk. Csak a szükséges mennyiségű fegyvert adjunk egy embernek, mivel minnél több súly van nála, annál kevesebb mozgáspontja lesz. Ha ezzel is végeztünk, indulhatunk a bevetésre.

Először is helyezzük el az embereinket. (Csak az „X”-eken lehet). Célszerű a bejárat közelébe rakni őket. A képernyőt scrollozni a jobb egérgombbal tudjuk. Ezután a játék főmenüje jön be. (Ez egyébként minden forduló után meg fog jelenni.) Itt végezzük el a játékállás ki mentését, ill. betöltést, valamint az adott állásról kaphatunk információkat. A katonára clickelve vegyük át az irányítást.

A jobboldali irányítással embereinket mozgathatjuk a megfelelő irányba. Ha valamelyik nyíl piros, az azt jelenti, hogy abba az

irányba valaki (ez lehet saját emberünk is) lövonalban van. Most pedig tekintsük át az ikonok jelentését. Az elsővel embereink közt adhatjuk át az irányítást. A másodikkal az aktuális emberünkről kaphatunk infót. A harmadik az ún. scanner, ez tulajdonképpen térképnek felel meg. Ezek után a tárgyak felvételének, ill. lerakásának az ábrája jön. A következő ikon jelentésében őszintén szólva nem vagyok biztos, de valószínűleg rejtőzködést jelenthet, mivel ezt bekapcsolva a mászkálás eggyel több mozgáspontba kerül. Az első sor utolsó ikonjával az ajtókat tudjuk nyitni és csukni. A második sor ikonjai sorban a következők: fegyver választása, gránát kibiztosítása (ha a fegyver a gránát), fegyver betöltése, gránát eldobása, célzott lövés, szórt (célzatlan) lövés. Végül az utolsó ikonnal befejezhetjük a fordulót.

A felsoroltak közül az összes cselekvés meghatározott számú mozgáspontba kerül. Ez a játéktér alján íródik ki, az aktuális ember mozgáspontjai mellett. Így mindig tudjuk, hogy mire van még elegendő akciópontunk. Ha a fordulót befejeztük, egy menüben láthatjuk az ellenség (és a még fogva tartott túsok) lépéseit. Egyébként a gép lépéseit, ha az az embereink számára is látható, a program a játéktéren mutatja meg.

A játékhoz adott mission disk-en összesen 5 db küldetést találhatunk:

① Maláj terroristák négy ENSZ diplomatát ejtettek túsul. Csoportunknak legalább három túszt kell kiszabadítania, és kivezetni a táborból.

② 1992. Szeptember 15., London. Az amerikai nagykövetséget terroristák

szállták meg. Feladatunk a még bent lévő négy túszt közül szintén legalább három kiszabadítása.

③ Egy közel-keleti diktátor egy modern rakétakilövő rendszert fejlesztett ki. Be kell jutnunk a jól őrzött erődtítményrendszerbe, s meg kell semmisítenünk az indító kódokat tartalmazó gépet.

④ Egy luxushajót a Biszkájai öbölben eltérítettek Líbia felé. Az utasokat az első fedélzetre zárták be, s a Gibraltári szoros elérésével negyven túszt megölésével fenyegetőznek. Az összes terroristát meg kell semmisítenünk, azonban a hajó legénységét nem szabad hogy lövés érje.

⑤ A Góbi sivatag szívében egy rakétagyártó üzem terül el. Megbízható forrásokból értesültünk, hogy négy rakéta vezérlő rendszer is helyet foglal ott, amelyeknek célpontjaként főbb nyugati városok vannak beprogramozva. Feladatunk tehát bejutni az üzembe, és megsemmisíteni mind a négy gépet.

Ezek lettek volna tehát a küldetések. Valószínűnek tartom azonban, hogy a gyártó cég ezekkel még nem kívánta befejezni, hanem később majd újabb mission diskeket fog piacra dobni. A játék egyébként szép, meg jó, és még izgalmas is, viszont az irtózatossan lassú játékmenet miatt azt hiszem csak a stílus megszállott rajongóinak ajánlhatom.

Vári Zoltán

AMIGA		
GRAFIKA	80	Összesen <b>78</b>
ZENE	40	
JÁTSZHATÓSÁG	82	



**I**gen, egy ilyen bevezetőre, reklámszövegre lenne szüksége az IDEA nevű cégnek ahhoz, hogy el tudják adni ezt a programot! Ez biztos, bár ha jobban szemügyre vesszük... Lehet, hogy nem is olyan rossz... Próbáljátok ki!

Mindenesetre ha egy szakember véleményére van szükségetek, én bátran állíthatom, ez a program van olyan jó, mint a többi, forgalomban lévő rajzolóprogram (Koala-Painer, Art-Studio, Amica-Paint stb...), csak sajnos van néhány olyan hiányossága is, melyek nagyon rontanak a színvonalán!

Előnyére legfeljebb csak azt tudnám mondani, hogy nagyon gyors rutinokat tartalmaz (befestés stb...) ellentétben a többi ilyen jellegű programmal, amelyek közül néhány fél óráig is képes dolgozni, ha a képernyő felét be kívánom festeni.

#### Hátrányai:

- nagyon kevés opció
- nehézkes kezelés
- nincs undo (fontos!)
- csak egy munkaképernyő

...Betöltés után a program intelligensen megkérdezi, hogy mégis mivel szeretné rajzolni: egérrel (m=mouse) vagy joy-jal (j=joystick). Sajnos nekem nem volt egerem otthon, hogy kipróbáljam. Csak egy macskám, próbáltam is a farkát dugdosni a csatlakozópontba, de rendszer így sem működött, inkább választottam a jó öreg joy-t!

Nos, ha minden eddigi sikerült és némi szerencsénk is van, akkor megpillanthatjuk az alap-képernyőt, amelynek a baloldali fele a rajzlap, a jobbfele pedig a „legördülő menüsorok”-hoz tartozik. A nyilat a joy (ill. egér) segítségével irányíthatjuk a képernyő egész területén. A Tűzgombot az ún. elfogadásra használhatjuk. A középső részen megtalálhatjuk a színskálát, amelyet majd akkor kell használnunk, ha a program vala-



melyik menüje vagy almenüje hivatkozik rá. A jobb alsó sarokban elhelyezkedő nyilakkal mozgathatjuk a rajztáblánkat. A jobb felső sarokban, a Saracen Paint felirat alatt helyezkednek el az opciók. (Csak akkor láthatjuk, ha rámegyünk a nyílall!)

#### Négy főopció van:

- File (külső perifériákra vonatkozik)
- Draw (rajzeszközök)
- Zoom (különböző nagyítások)
- Other (egyéb opciók)

#### File menü:

- Tape (kazetta)
- Disc (lemez)
- Load S. (S.P. file-ok listája lemezzől)
- Format (lemez-formátálás)

#### Draw menü:

- Paint (átszínezés)
- Line (egyenes)
- Draw (pont)
- Elipse (ellipszis)
- Box (négyyszög)
- Elips.F. (festett ellipszis)
- Box F. (festett négyyszög)
- Fill (festés)

#### Használat:

Mindegyik almenünél a program megkérdezi a művelethez szükséges színt, ezért megjelenik a menüképernyő közepén egy kis ablak COL. felirattal. Ilyenkor választhatjuk ki a színskálából azt a színt, amivel dolgozni kívánunk. A kis ablak bal felső sarkában lévő pontot akkor kell használnunk, ha esetleg meggondolnánk magunkat. Ha a nyilat a kis ablak vízszintesen

sraffozott részére helyezzük és megnyomjuk a tűzgombot, akkor a gép tudomásul veszi akaratomkat, és az általunk meghatározott színnel dolgozhatunk a teljes rajztáblán. Itt mondom el azt, hogy ha megjelenik a rajztábla és bármilyen művelet után vissza szeretnénk térni az eredeti képernyőre (színskála, menük, stb...), akkor használjuk a RUN/STOP billentyűt. Ha színt szeretnénk váltani, akkor nem szükséges visszamenni a menüképernyőre. Elég, ha megnyomjuk a BALRA NYÍL billentyűt és a program automatikusan, a színskála következő színére ugrik, folytathatjuk a munkánkat. Egyébként a program mindig befesti a keretet az aktuális színnel, ezzel is jelezve nekünk, hogy éppen milyen színnel dolgozunk.

A PAINT-ot csak akkor használjuk, ha valamit át akarunk színezni (pl. hátteret, egy egyenest, stb...), mivel ilyenkor a program csak a színkódokat állítja át a memóriában, az ún. bittérképet nem.

Viszont az összes FILL, azaz festés opció már a bittérképet is feltölti ha szükséges van rá.

Az egyenes rajzolásánál először az egyenes kezdőpontját határozzuk meg, ezt a gép egy csipogó hanggal jelzi számunkra. Majd az egyenes végpontját kell meghatároznunk egy hosszan nyomvatartott tűzgombbal (két csipogó hang), de ha meggondolnánk magunkat és nem szeretnénk megrajzolni az egyenesünket, akkor csak nyomjuk meg egyszer röviden a tűzgombot, így a program nem rajzolja meg az egyenest.

Az ellipszis opcióval természetesen kört is rajzolhatunk úgy, hogy az X és Y irányú sugarakat egyenlőnek állítjuk be. Ellipszisének először az ellipszis ill. kör középpontját kell meghatározni, majd a sugarakat. Természetesen az ellipszisének is meggondolhat

**...Szeretsz rajzolni, szereted a rajzolt képeket, szeretnél rajzolni, de úgy érzed nincs hozzá tehetséged? Állj! Mi megtaláltuk a legmegfelelőbb rajzolóprogramot, hogy elkezdhesz rajzolni, hogy szabadjára tudd engedni fantáziádat és bármit megalkothass amit csak a profik tudnak! Szerezd meg, ragadd meg a SARACEN PAINT c. programot mielőtt elkapkodják előled!**



juk magunkat, de minden más rajzoló opciónál is!

A DRAW-nál folyamatosan is rajzolhatunk, mintha ceruzával dolgoznánk. Ezt a nyomva tartott tűzgombbal érhetjük el.

A Négyszög rajzolásánál, sajnos csak négyzetre és téglalapra szabad gondolnunk, mert a program készítői megfedkeztek néhány igen fontos dologról, mint már említettem...

#### Zoom menü:

- Byte (egy karakter nagyítása)
- Zoom (ablakszerű nagyítás)

#### Használat:

A karakternagytítást akkor alkalmazzuk, ha az alkotásunkat szeretnénk finomítani és egy karakteren belül szeretnénk rendezni a színek viszonyát, elhelyezkedését és prioritását. Itt megjelenik a színválasztásnál már ismert ablak, csak egy kissé nagyobb „kiadásban”. Az ablak bal felső részén lévő pont remélem már ismerős. Az ablak baloldali részén jelennek meg a használható négy szín kis ablakocskái. Amelyiket kiválasztjuk, azzal rajzolhatunk a képernyő jobb alsó részében lévő 4X8-as pontmátrixba (egy karakter). A színeket a színskálából választhatjuk ki. Egy karakterben csak 4 különböző szín lehet és a 0. sorszáma, a háttérszínre vonatkozik, amely az egész képernyőn ugyanaz. A mátrix mellett lévő négy iránymegjelölő nyíllal lépegethetünk a képernyőn, a képernyő bal felső sarkában várakozó kurzorral, kiválasztva a szerkeszteni óhajtott karaktert. A CLEAR ikonnal törölhetjük a mátrix tartalmát. Ha valamit rajzolunk a pontmátrixba, akkor az automatikusan felkerül a képernyő aktuális kurzorpozíciójába, de ha valamit változtattunk a mátrixon, ami nem került fel a képernyőre, például ha töröltük

a mátrixot, akkor ezt az IN ikonnal érvényesíthetjük. Az OUT ikonnal bekerül az aktuális kurzorpozícióból származó karakter képe a mátrixba. Ha a kurzort nem látjuk, mert esetleg a kurzor színe hasonló vagy megegyezik a háttér vagy más bitpont színével és szeretnénk elkülöníteni, akkor használjuk az OUT alatt lévő nyilakat. Ezekkel a nyilakkal határozhatjuk meg a kurzor színét...

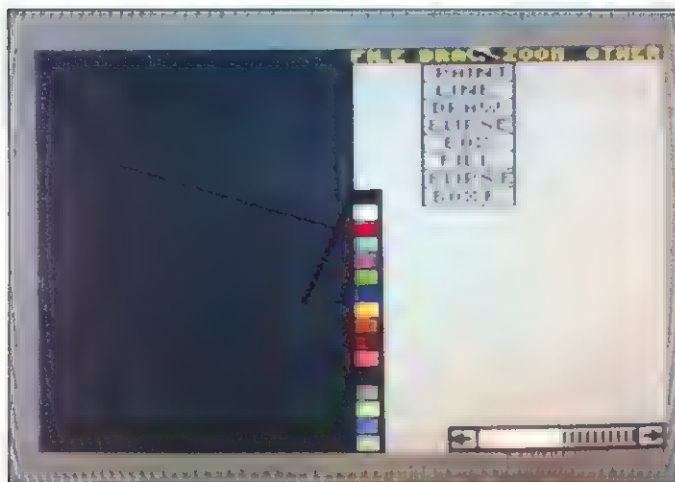


FOTO C 01

A Zoom egy megadott képrészlet nagyítására használatos. Használatkor a rajztábla bal felső sarkában megjelenik egy téglalap (nagyítandó rész), amelyet a joy (ill. a mouse) segítségével mozgathatunk, kiválasztva a számunkra érdekesebbnek vélt képrészletet. A tűzgomb megnyomásával egy új képernyő jelenkezik be. Az általunk meghatározott képrészlet nagyított képét láthatjuk egy rácsozott mátrixban. A jobboldalon, ill. a képernyő alján lévő nyilakkal, tovább mozgathatunk az eredeti képernyőn, így a nagyított rész is folyamatosan változik. A nagyított rész eredeti méretben is látható a bal felső sarokban azért, hogy ne kelljen visszalépünk az előző menübe, ha szeretnénk megtekinteni a munkánkat. A színskálából kiválasztott szín a színskála melletti téglalapba kerül, hogy tudjuk melyik az

éppen aktuális szín. Kilépés a RUN/STOP billentyű segítségével oldható meg.

#### Other menü:

- Look (a rajztábla megtekintése)
- Copy (egy képrészlet másolása)
- Clear (a rajztábla törlése)
- Fonts (betűk, rajztáblára írása)
- Invert (egy képrészlet tükrözése)

A program lehetőséget ad arra, hogy egy kijelölt képrészletet – hasonlóan a másoláshoz –, tükrözhesünk a képrészlet Y, ill. X képzeletbeli szimmetriatengelyére. Az INVERT parancs kiadása után választanunk kell az előbb említett két tükrözési lehetőség közül. A HORIZONTÁL jelenti az Y, a VERTICÁL pedig az X képzeletbeli szimmetriatengelyre való tükrözést.

Végül, de nem utolsósorban kerül terítékre a számomra legvonzóbb és legnagyobb szerűbb opció, a KILÉPÉS. Ha munkánkat befejeztük, akkor nem muszáj a számítógépünket kikapcsolni, használhatjuk ezt a kényelmesebb megoldást is.

...A SARACEN PAINT program eredeti lemezén található – a gyártó cég jóvoltából –, egy ún. Konverter is, amellyel a KOALA-PAINTER c. rajzolóprogrammal készült képeket alakíthatjuk át S.P. formátumba, és természetesen vissza...

Elérkeztünk a leírás végéhez. Sajnos, most már bárhogy is szeretném húzni, halasztani a dolgot, nem lenne sok értelme. Csak annyit végezetül, sok szerencsét kívánok a program használatához, és remélem ezen rövid kis leírás után mindenki könnyebben tudja majd használni ezt a programot, és talán születik hazánkban néhány új, tehetséges csillaga, akik tudják majd csinálni (esetleg rajzolni) és értékelni a szépet, a jót és mindazt ami az életből soha sem hiányozhat...

-Unknown

C-64	
GRAFIKA 93	Összesen
ZENE 95	92
JÁTSZHATÓSÁG 83	



A történet a Baker Street 221b-ben kezdődik. Holmes egy levelet kap a felügyelőtől, amelyből arról értesül, hogy egy nőt meggyilkoltak a színház hátsó bejáratánál. Ne is időzzünk itt sokat, irány a színház

Miután megérkeztünk a gyilkosság színhelyére, vegyük szemügyre a terepet: a láda mellett egy csikket találunk, semmi jelentősége. A földön hevert még egy vasdarab is, és egy színházjegy, s rajta egy üzenet Sarahnak B. találkoznunk akart vele ma éjjel... Szenteljünk figyelmünket az áldozatnak: vizsgáljuk meg a holttestet, rajta a sebet, majd vegyük fel a vágás mellett található fehér port. Vegyük alaposabban szemügyre a horzsolást a hulla nyakán (abrasions, starches). Ezután álljunk szoba a felügyelővel. Sikeresen megállapítunk, hogy a gyilkos szerszám valószínűleg orvosi szike lehetett, és hogy az áldozat ékszerét minden bizonnyal ellopták – erre a horzsolásból következtetünk – Lestrade megemlíti, hogy hasfelmetsző Jack sokszor ellopj a áldozatairól a gyémántot. A beszélgetésből egyetlen használható info származik, a végén megtudjuk Sarah címét. Most már bemehetünk az öltözőbe, ahol Henry, a portás köszönt, s a tükörnél Shelia Parker zokog. Vegyük fel egy virágot, s a vázára akasztott kis kézzel irt kártyát, amit egy hódoló küldött. Vegyük magunkhoz az asztalon található parfümöt – amit vizsgáljunk meg kiderül, hogy a Belle parfümériában vásárolták –, majd szedjük fel a csavart a szekrény alól, s adjuk oda Henrynek, aki éppen a besorult ajtó szerelgeti. Az ajtó tetején néhány hajszálat találhatunk fekete és mocassar olajjal kenték be. Sajnos Sheliával nem tudunk beszélni, hisz teljesen kiburult, de ha Watsontól kérünk egy kis orvosságot (4), hajlandó szoba állni velünk, bár csak azt tudjuk meg, hogy Sarahnak van egy nővére is, s itt tartózkodik Londonban. Hagyjuk el a színházat, s menjünk el Sarah lakására

A lakáson turunk a ruhák közé, majd húzzuk ki a rögbifelsőt, ami egy kensingtoni rögbisé lehet. Emeljük fel az egyik gömböt az ágy karfájáról, s vizsgáljuk meg az alatta lévő koronácskát. Nyissuk ki az ernyőt, mire egy kulcs esik ki belőle, amit vegyük magunkhoz, s irány otthonunk

Most vehetjük hasznát a kémia tanulásnak: analízáljuk a laborasztalon a virágot, először a mikroszkópon, majd a kémcsőben. A borszeszégő meggyújtása elég faragó módon történik: clickelünk a Usera, majd az asztalon található gyufára. Miután sikerült analízálni



FIG. 10

*Ki nem ismerne egy-két Conan Doyle sztorit, a mára már fogalomká vált Sherlock Holmes nyomozásairól, hihetetlen logikájáról, következetességéről. Gondolom sokan próbálták előre megfejtetni, hogy ki lehet a gyilkos, kitalálni a következő lépést, de valahogy sohasem úgy sült el, ahogy szeretnék volna. Most végre itt az alkalom, hogy száz százalékgig beleélhessétek magatokat a legendás magánnyomozó szerepébe, az ECA első interaktív kalandjátékába a Lost files of S. H-ba. Közel 50 helyszínen, tökéletes animáció a képernyő minden részén, a hangulatot fokozzák a zenék és hanghatások, valamint a tökéletesen eltalált sztori. A játékot leginkább az angolul tudók fogják élvezni, de azok se csüggedjenek, akik csak kapizsgálják a nyelvet, mert eme leírás alapján könnyedén végigmehetnek a játékon - megéri. Hogy érdekeltessem a szöveg méretét: a játék folyamán Watson lejegyzi beszélgetéseink szövegét, megállapításainkat, cselekvéseinket naplójába. Ez a napló a játék végére úgy 400-500 oldal, s akár ki is nyomtathatjuk (kb. 40 A4-es lap; több mint 150 000 karakter). A sztori Londonban játszódik, s az egyes helyszínek között a közlekedés egy nagy térképen történik, ahol a választható ikonok képeit láthatjuk (remélhetőleg itt, nyomtatásban is látni fogjátok). Az irányítás teljesen ikonos: alul láthatjuk a szöveges ikonokat (mint Lucaséknál): Look: valamit alaposabban szemügyre venni; Move: valamit megmozdítani; Talk: beszélni; Pick up: felvenni valamit; Open/Close: nyitni/zárni; Inventory: a nálunk lévő tárgyak képe, itt 4 menüpont van; exit: vissza a főmenübe, Look: egy kiválasztott tárgy megvizsgálása; Use: egy kiválasztott tárgyat használni valamin; Give: egyik tárgyunkat odaadni valakinek. A Use-t és Give-t egyébként a főmenüből is el lehet érni. A Journallal olvashatunk bele Watson jegyzeteibe, lapozhatunk benne, kinyomtathatjuk, illetve kimenthetjük egy külön file-ba. A Files menüvel menthetünk/tölthetünk (30 helyre), illetve kiléphetünk a játékból. A Set up-ban állíthatjuk be a következőket: hangok, portrék ki-be kapcsolása, joy installálás. Lehetőleg az „auto help left” beállítás álljon itt, mert így a kurzort rámozgatva egy tárgyra, egyből kiírja annak nevét, s ez jelentősen megkönnyíti az irányítást. Amikor beszélgetünk valakivel, általában több válasz közül választhatunk. A játék szerencsére intelligens, s nem ronthatjuk el a dolgot a beszélgetéseken, úgyhogy nem fogom leírni (esetleg néha számokat), mikor mit mondjunk, elég végigpróbálgatni a variációkat, s minden beszélgetéshetőséget kimeríteni mindenkinél.*

a virágot, Exit; majd térjünk át a por vizsgálására. A kísérlet eredménye meglepő: a por arzén-tartalmú... Lakásunkat elhagyva adjuk oda a virágot Vigginsnek, aki elszalad kideríteni, hogy hol vehették a virágot. Ténykedésünket egyelőre befejeztük itt, irány a parfüméria

Mielőtt még elhajtánánk Belle-hez, nézzünk el a színházhoz, ahonnan már elvitték a holttestet, s a térképen megjelenik a halottkém helyszíne is. Belle-t kérdezzük meg, hogy vásárolt-e nála egy magas, nagydarab fekete hajú férfi, aki mocassar olajat használ (2,3,3,1). Belle emlékszik arra is, hogy egy rögbijátékos az illető, de nem jegyezte meg a ruháján lévő számot. Ezután rendeljünk tőle egy Cote D'azur parfümöt, amiért kénytelen hátramenni, s mi ezalatt elbeszélgethetünk a takarítólánnyal (1), aki elmondja, ő is emlékszik erre a fiúra, sőt azt is megmondja, hogy milyen cigit szív.

A halottkémmel kezdjük társalogni, s említsük meg a fehér por analízisének eredményét. Második kérdésünk után kihozza és megmutatja az áldozatnál talált tárgyakat. Szokásos női holmik, érdekes dolog egy nagy kulcs – valószínű az öltözőt nyithatja. Kérjük meg Grestont, adjon engedélyt, hogy szabadon foglalkozhassunk ezekkel a dolgokkal, ha már a halottkém befejezte munkáját. Sajnos nem adhat ilyen engedélyt, csak Lestrade, úgyhogy irány a Scotland Yard

Sajnos egyelőre nem hajlando bebocsátani a csendőrt az épületbe, csak engedéllyel, úgyhogy kénytelenek vagyunk visszatérni Grestonhoz, s megkérni, hogy segítsen a bejutáshoz. Greston készséggel segít, s most már szabadon jár-kálhatunk a Yardra. A bent ülő ügyeletest kérjük meg, hívja rá Lestradet, de ő nem hajlandó rá kénytelenek vagyunk más módszerhez nyúlni: menjünk ki a rendőrség épülete elé, ahol Augine, a vak ember árul könyveket, s kérjük az ő segítségét, mire elmondja, hogyan kell „kezelni” az ügyeletest. Ha ilyen hangnemből szólunk hozzá már hajlandó kihívni Lestrade-t, akitől kérhetünk egy papírt, hogy szabadon rendelkezünk az áldozat dolgaival, miután már megvizsgálták. A papír kiállításával az ügyeletest bízta meg, tehát tőle kérjük el, majd vigyük el a halottkémmek, aki csak a kulcsot hajlandó átadni nekünk

Most már bejuthatunk az öltözőbe bármikor, tegyük most is így. Az esernyőből kiesett kulcs segítségével nyissuk ki a fiókokat, s vegyük ki a felsőből az operajegyeket. Watson kérdésére, hogy

# Sherlock Holmes





FIG. 10



FIG. 10



FIG. 10

illik-e ellopni, feleljük, hogy egy halott már nem megy operába (2), mire megnyugszik, s Henry is biztosítja róla, hogy nyugodtan elvihetjük a jegyeket.

Az operában adjuk oda a jegyeket a jegyszedőnek, majd menjünk fel a páholyba, ahol egy öregasszony méltatlankodik, hogy eltévesztettük a helyünket. Adjuk át neki a jegyeket, mire megnyugszik, s beszélgetünk vele Sarahról. Az egyetlen érdekesség, amit mond, egy nyakékről szól, amit a nővérétől kapott, s szól még a barátjáról, Jamesről.

Frederik közben bejelenti, hogy Anna ma este nem tud megjelenni a színpadon...

Sétáljunk le az előcsarnokba, és kérjük meg Epstein igazgatót, engedjen be Anna öltözőjébe, de sajnos nem hajlandó erre. Sebj, Miss Worthington ír egy levelet, amiben arra kéri Epsteint, bocsásson be minket az öltözőbe. Az igazgató nem hajlandó megengedni, hogy hozzányúljunk a dolgokhoz, úgyhogy egy cselhez kell folyamodnunk: menjünk ki, mire Watson felajánlja, hogy segít elterelni Epstein figyelmét miközben mi vizslatunk. Kérjük meg Epsteint, engedjen be ismét, majd szólunk Watsonnak, hogy kezdheti a figyelemelterelést valami kamu kérdéssel. Mi ezalatt nyissuk ki a fiókokat, majd vegyük ki a középsőből a kulcsosomót. Irány a Kensington field!

Szólítsuk meg az edzőt, s hívassuk ki Jamest. Hogy azonosítani tudja őt az edző mondjuk meg, hogy mit szív (3). James nem árulja el, hogy milyen kapcsolata van (volt) Sarahval, de amikor megmutatjuk a parfümöt, kénytelen bevallani, hogy ő vette neki ajándékba, s hajlandó a további felvilágosításért hazamenni velünk.

James hosszú bizonygatásunkra sem hiszi el, hogy Sarah meghalt, úgyhogy valami más módszert kell keresnünk a meggyőzésére. Hajtsunk el otthonunkhoz, s kérjünk egy számat az előző napi újságból Jonastól, aki sajnos nem tud adni, de szerinte a szerkesztőségben meg biztosan van. Kérdezzük meg Wigginst, megtalálta-e a virágost, majd küldjük el egy újságért (2.2) (ha nem lenne még itt, menjünk el máshova, majd jöjünk vissza). Vigyük el a Times Jamesnek, aki teljesen elkeseredik, de segítségképpen két helyszínt árul el, ahol Anna után érdeklődhetünk. Megtudhatjuk, hogy Sarah nővére a barátjával a snooker klubban szokott lenni, vagy Anna egyedül pcknikezik egy iskola mellett, ahol sokat foglalkozik a gyerekekkel.

A klubban szólítsuk meg az egyedülálló pasit, aki csak azt az

infót adja, hogy Antonióról (Anna barátja) Jack tudhat. Sajnos Jack nem valami beszédes, úgyhogy próbálkozzunk inkább, a másik snookeressel (Nem mindig hajlandók beszélni, ilyenkor várjunk meg egy gurtást), s elegyedjünk vele szoba, aminek az lesz a vége, hogy Jack is bekapcsolódik a beszélgetésbe, de nem hajlandó elárulni Antonio lakhelyét. Érdeklődünk a bárosnál Jackről, hogy van-e felesége, mire megmondja, hogy igen Holmessel most szólítsuk meg őt, s Holmes fantasztikus következtetése majdnem lebuktatja Jacket, hogy egy másik nővel is van kapcsolata, ezért ijedtében elárulja Antonio címét.

Antonioval konzultáljunk, aminek az lesz az eredménye, hogy elárulja Anna címét, s megemlíti egy fiút a parkban, akivel együtt szoktak pcknikezni, s akit felettébb pártfogol Anna.

Anna lakásába kénytelenek vagyunk behatolni, mivel a csengésre senki nem jön ki (USE bell). Bent vegyük fel az ezüsttáblát a két névjegykártyát, melyek közül az egyik Antoniótól, a másik egy bizonyos Jacob Ferringtontól való. Menjünk fel az emeletre, ahol a takarítónő dolgozik, s nem engedi, hogy bármihez is hozzányúljunk. Kénytelenek vagyunk egy kis koszt csinálni a hallban: mozdítsuk meg a cserepet, mire egy kevés virágföld szóródik ki, s ha ezt elmondjuk a takarítónak, elhagyja a hálószobát. A szobában nincs semmi érdekes, kivéve a szobor alatti naplót. Anna titkos feljegyzésével, amiből kiderül, hogy felbérlet egy magánnyomozót, hogy megtalálja testvére gyilkosát, s visszaszerezni a nyakékét.

Jacobnál érdekes dolgokat tudhatunk meg a Carroway családról: kiderül, hogy a két leánytestvér apja és Jacob jó barátok voltak, s együtt próbálták szerencsét Afrikában a gyémántbányászataiban. Az anyjuk meghalt szülés közben, s így Jacob is sokat foglalkozott a gyerekekkel. Később elváltak útjaik, s csak most jelentkezett ismét Anna, akiről elmeséli, hogy Lord Brumwelléknél dolgozott, s egy gyermeke is született Brumwell úrtól, de ez szigorúan titkos.

Kezdjük el a következő szál felgöngyölítését: irány a virágos. Szedjük ki a hordóból a kis kosarat, majd nyúlunk a hordóba a fémkosárával, mire egy láncot halászkodunk ki G.B. monogrammal. Menjünk be a kocsmába, s kérdezzük ki a kocsmáros, aki elmondja, Mr. Blackwoodé az, aki egy afrikai utazó, és sok tróféja van, többek között itt is egy tignsfej, s egy dohányárusnál is látott ilyet.

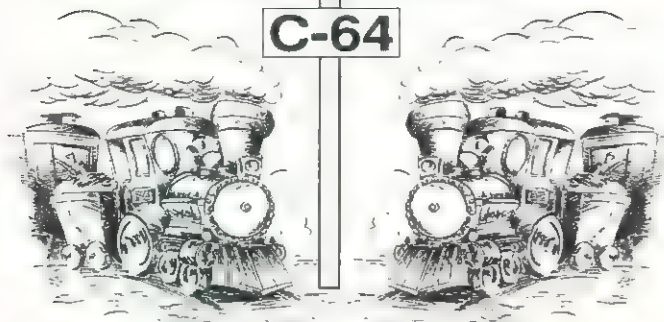
Folytatás a 21. oldalon

# Sherlock Holmes



## ÉRKEZÉSI OLDAL

C-64

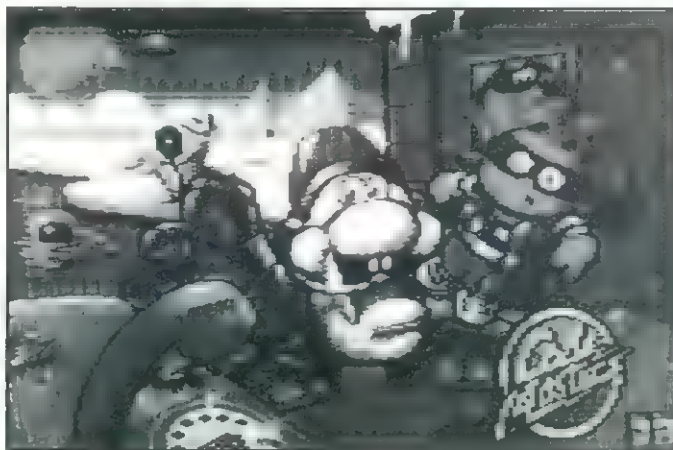


A milyen szegényes volt a múlt hónapi kínálat C64-re, olyan bő a termés az ezévi első számban. Bármely stílus imádója kedvére csemegezhethet a széles választékból. Nyissuk a kigyózó sort egy apró gyöngyszemmel a mázskálós kategóriából, melynek címe: SPHERON'S WORLD. A játék a Wizball és a Mario Bros keveréke és remek szórakozást ígér. A vízszintesen scrollozó pályákon menet közben felvehető extrák segítségével (úszógumi, szárnyak, stb.) tudunk végigcikázni. Ezek ikonjai a képernyő felső részében találhatók. Használatukkal azonban takarékoskodnunk kell, mert feleslegesen elfecsérelve őket egyes tereptárgyakon (mély és széles szakadék, bővízü tó, stb.) nem fogunk tudni továbbjutni. A végső cél, hogy meghatározott számú gyémántot összegyűjtve végigprinteljünk a szintek végéig.

Ez az év sem múlhatott el egy újabb falbontó kiadása nélkül. Az Arkanoid anyára és Krakout papára visszavezethető nemzetség megint egy kistestvérrel bővült, aki a PLEXONOID névre hallgat. Nem hazudtolta meg őseit, úgy hasonlítanak egymásra, mint két tojás. Semmi extra, ugyanazok a falak, lehulló fánk, billegő kalapok, felvehető bónuszok jellemzik őt is. De legalább nem kell a porosodó lemezeim közül előturkálnom az „eredetiket”, az új is megteszi.

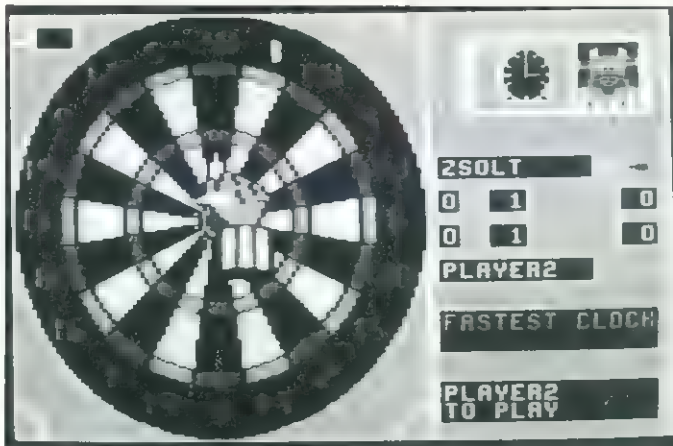
Logikai játékokat kedvelők figyelem! Két közepes színvonalú anyag is napvilágot látott a közelmúltban. A CUBIN egy sajátos bűvöskocka utánzat, amelyben a háromszínű golyókból egy előre meghatározott alakzatot kell összeeskábál-

HOOK (FOTÓ: C-64)

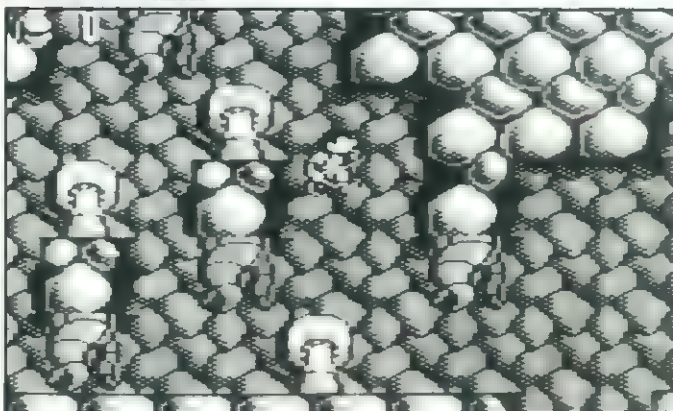


ROBOTCOP (FOTÓ: C-64)

BULLY'S SPORTING DARTS (FOTÓ: C-64)



HOOK (FOTÓ: C-64)



ELVIRA II. (FOTÓ: C-64)

nunk. Mindig csak egy sort, vagy oszlopot mozdíthatunk odébb. Gyakori probléma lehet, hogy a függőlegesen elrendezett golyókat egy vízszintes mozgató gallyra vág. A másik példány címe DIGGITS. Számokat kell a régi Frédi-Béni összerakós játék elvén sorba rendezni 1-65-ig. Nem egy isteni alkotás, de megteszi. Külön kell említést tenni egy harmadik logikai alkotásról, amely a HYPERAGGRESSIVE nevet viseli. Rászolgált az elnevezésre, mert ilyen fémes grafikát és brilliáns grafikai trükköket már régen építettek bele logikai játékokba. Az „agresszivitását” mi sem bizonyítja jobban, hogy hosszas küszködés után sem sikerült kiderítenem a játék célját. A gyakorlottabb programozóknak ismerős EOR, AND és ORa logikai műveletekkel kell valahogy operálni, de hogy miképp, arra most nem állt rá az agyam. Sorry. Mindenesetre az anyag nagyon meleg, egy kis próbálkozást feltétlenül megér!

Most a sportprogramok kedvelői hegyezzék a fülüket. Bő termés szakadt ránk az év végén illetve az újév elején. Amellett, hogy egy külön összeállítást eszközöltem az ehavi legmenőbb tenisz-, foci-, és rögbiprogramokról, még további két sportág képviselőjéről is be tudok számolni az alábbiakban. A BULLY'S SPORTING DARTS egy precízen elkészített célbodobálós játék. 6 féle variációt kínál ugyanarra a stílusra a program, amiből én speciel csak az 501-es verziót ismerem. Ez mondjuk nem jelent semmit, a dart kedvelői biztosan ki tudják majd használni a program kínálta egyéb extrákat is. A POOL SIMULATOR már egy



## MARTINKÖZLEGÉNY

### HOGYÁLASAPKAAFEJÉN??!

Legelőször is szeretném Martin nevében megköszönni azt a rengeteg levelet, amit bevonulása alkalmából küldtetek. „Jó centivágást”, „hosszú és tartós kopaszkort”, „fél év gyengélkedőt” és még számos hasonló jókívánsággal voltak tele a levelek, sőt kaptunk egy gyásztáviratot is, amelyben Martin eltávozását fájlalta valaki. Megnyugtatósképpen közlöm az érdekeltekkel, hogy hivatalos forrásokból megtudtam (Martin mondta), hogy már kinőtt a kopaszkorból, és most éppen századírnok. Magyarul ő irányítja az egész századot, és a laktanyát csak fényképekről ismeri. Hamarosan visszatér az életkedve is és beindul a gépezet, jönnek a Martin féle leírások.

### ART OF 576

Kozmikus sugárzás érthette Magyarországot a múlt hónapban, mert soha nem látott versíró- és rajzolómánia söpört végig az 576 olvasóin. Hasonló lavina zúdult ránk, mint a Creatures 2 leírás vagy az „elajándékozánk egy Amigát” kijelentés után, de könyörgő szavak illetve térképek helyett lírai költemények és exhibicionista grafikák landoltak a postaládánkban. A rajzok általában engem vettek célba, méghozzá kíméletlen szemfülességgel. Ahhoz képest, hogy eddig megpróbáltam inkognitomat megőrizni, mindenki baseball sapkában és vékony, szőrös lábakkal alkotott meg. Még a satyeszt értem valahogy, na de a lábaimat honnan ismerik ilyen sokan? A líraibb érztűeknek következik két rövid versrészlet.

# Cseveg

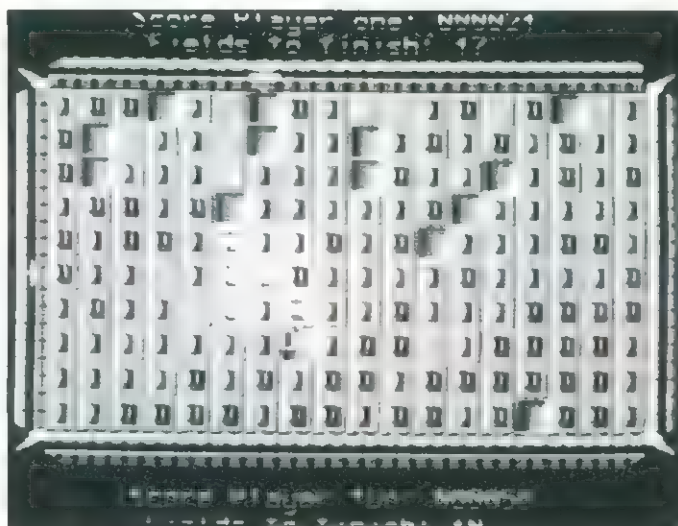


Csasztilaszt!  
Hogy ityeg a fityeg?  
Remélem mindenki  
túltette magát az újévi  
szokásos benzin/kaja/  
újság/kutyagumi/  
Pampers/buszjegy/  
Garfield képregény/  
pótvizsgadíj/  
stb-áremelésen?!  
Rá se rántsatok, ez még  
mindig a hét szűk  
esztendő, már úgy  
tizedik éve... Na de félre  
a politikával, fordítsuk  
komolyra a szót!  
Kárpótlásképpen az  
elszenvedett sokkért egy  
óriásira dagadt  
Csevegőt állítottam  
össze a karácsonyi  
levelekből.

fokkal primitívebbre sikerült, mondhatni siralmas. A túl apró golyókat alig lehet látni a posztón, a mozgatósi rutinjuk pedig igen-csak sok kívánnivalót hagy maga után. Egy erősebb lövésnél akár fél percig is mozognak a bogyók és igen meglepő mozdulatokat végeznek az asztalon. A program nagy előnye az, hogy ha profira állítjuk a computer-ellenfelet, akkor ütnünk sem kell, mert egyből letarolja az összes golyót...

Evezzünk egy kicsit más vizekre. A gazdasági menedzserek bővülőinek egy mestermű jelent meg STEIGENBERGER HOTEL MANAGER néven. Az 576 hű olvasóinak ismerősen csenghet a név, mivel már közöltünk róla egy bővebb elemzést az Amiga-verzió megjelenésének apropójából (1992/2. szám). Minden funkció azonos az ott leírtakkal, sőt még egy jó hír: a program angol nyelvű, ami méginkább megkönnyíti szállodaigazgatást.

A Codemasters szekere mostanában igen beindult, mivel csak úgy ontják magukból az új anya-



gokat. Csak egy a bökkenő: mintha ugyanarra a kaptafára készülné mindegyik. Lehet hogy képzelődöm, de nekem úgy tűnik, hogy láttam már valahol a ROBOTCOP alias SERGEANT SEYMOUR-t. A háttér, a figura, a zene pokolian ismerős... Na mindegy, azért még el lehet marhaskodni egy ideig az új műtűrről is. Zsaru-seymourunkkal

kell az ellenfeleket ügyesen megbilincselni, vagy lelővöldözni és ajánlott szorgalmasan gyűjtögetni a felbukkanó bónuszikonokat is. Egy szint addig tart, amíg hangyaszigorlalommal összegyűjtjük a ROBOTCOP betűket. Ha minden betű világít, irány a következő pálya. Minden tizedik pályán új ellenfelek következnek, akik persze egyre kevesebbek.

### HYPERAGGRESSIVE

(FOTÓ C-64)

Most pedig szólaljanak meg a fanfárok, ujjongjon a tömeg, jöhetnek a félig pucér görbők a feliratokkal: VILÁGSZÁM! Igen! Gondolta-e volna valaki, hogy az ELVIRA 2, vagy a HOOK megjelenik valaha C64-re? Én egy kicsit szkeptikus voltam, nem hittem a híreknek. De most itt vannak! Elvira véresebb és szebb, mint valaha, a Hookból ismert Peter Pan szeleburdibb és aranyosabb, mint gondoltátok. A Jaws Of Cerberus alcímet viselő Elvira 2 három lemezen terpeszkedik el és a sztorija ugyanaz, mint az 576 KByte 1992/7-8. számában található Amigáról készült leírás. Hook kapitány egy kicsit más felfogásban került a 64-esekre, de így is egy kedves mászkálós játék lett belőle. A bemutatott képek magukért beszélnek, nem is tépem tovább szám. See you next time!

Zolee



576KByte / 19





## FEHÉR HOLLÓ

„Csáó Zolee! Talán csodálkozol, hogy egy lánytól érkezik levél, ugyanis nem hiszem, hogy soktól kaptál már - mármint az újsággal kapcsolatban. (Való igaz, ritka faj vagyok...) Tulajdonképpen én nem vagyok azon lányok egyike, akiket érdekel a számítógép. (Ugye megmondtam!) Csak néhány leírást szoktam elolvasni, meg a Csevegőt. Nagyjából figyelemmel kísérem a fejleményeket és egyvalami feltűnt nekem. Az újság karrierjének elején rengetegen voltatok a stáiban. Látszott, hogy lelkes és frankó groupot alkottok. Aztán mintha egyre fogyatkoztatok volna. A legutóbbi számban már a Te és Vári Zoltán leírásait találtam. OK, Martin katona (szegény feje). És a többiek? Ne érts félre, nem óhajtok kulisszatitkokat megtudni. Ha titok, hát titok. Egyébként is, ez mit sem változtat a lap színvonalán. További sok sikert: Benyovszky Cintia.”  
Válaszom: köszönöm a pontos és együttérző véleményt. Teljesen igazad van, jócskán átalakult a stáb az induláshoz viszonyítva. Ennek számos oka volt, az érdeklődés elvesztésétől a családi problémákig bezárólag. Viszont egy biztos mag megmaradt, ami helyei-közzel felduzzadhat, vagy lesoványodhat. De arról biztosíthatok mindenkit, hogy az újság minden nehézséget túlélt majd, főleg ha az olvasótábor is támogat benünket ebben. Ámen.

Zolee

**PROSZOLG**



PC-re, AMIGA-ra és C64-re  
a legújabb és legjobb programokat  
megrendelheted a PROSZOLG-tól.

Ha bélyeggel ellátott  
válaszborítékot küldesz,  
listát és tájékoztatót küldünk!

Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és  
a hozzá tartozó perifériáidat!

A helyes címzés:

F.a.: Kovács Béla

**576KByte**

PROSZOLG  
1399 Budapest,  
Postafiók: 636



Az előfizetők  
a lappal együtt minden  
hónapban megkapják a  
legújabb programok  
listáját.

**Várjuk megrendeléseidet!**



Hajtsunk el a tabaccóba, s próbáljuk az ott található trófea alá tolni a ládákat, az árus azonban nem engedi. Kérésünkre, hogy ez egy rendkívül fontos lépés a nyomozásban, hajlandó beleegyezni. Tehát toljuk oda a ládákat, rakjuk egymásra őket, és emeljük fel a trófeát, ami alatt egy bőrkikészítő címe látható.

Blackwood üzleteben csak az asszisztensét találjuk, Larst. Vegyük fel az asztalról a kést, s szólítsuk meg Larst. Fenyegessük meg, ha nem árulja el, hogy hol található Blackwood, nagy baja lehet belőle (Holmes feltételezése, hogy ezzel a késsel ölték meg Sarah-t), mire elárulja, hogy valahol a dockokban találkozhat valakivel. Am a dock hatalmas, s nem tudhatjuk hol lehetnek... kérjük ki Watson véleményét, aki Toby kutyust ajánlja, hogy az ő segítségével keressük meg embe-  
rünket. Vegyük fel még Blackwood köpenyét, hogy legyen szagminta, s irány öreg Sherman bácsi.

Szólítsuk meg Shermant, aki átad egy nyakörvet, amit csatoljunk a kutyára, s szagoltassuk meg vele a köpenyt. Irány a dock! A dockban Toby megáll egy ajtó előtt. Toljuk az ajtó elé a hordót, álljunk rá, s vegyük fel az ablakból a vödör, majd mártsuk a vízbe a rongyot. Az immár vizes rongy segítségével töröljük meg az ablakot, s nézzünk be rajta. Bent Blackwoodot látjuk egy másik úr társaságában... Törjük be az ajtót a vasrúddal (ha nem lenne nálunk, nyissuk ki a másik ajtót, s amögött találhatunk egy kalapácsot, az is megteszi), s nyomulunk be... Sajnos mindketten meglógnak, de Blackwoodot elkapják másnap a rendőrök, és beviszik a Bow Street-i börtönbe.

Mielőtt bemennénk kihallgatni Blackwoodot, menjünk el a Yardra, s kérjünk az ügyeletestől egy engedélyt a kihallgatásra. A Bow streeten adjuk oda az órnek az engedélyt, majd beszélgetünk el Blackwooddal, aki végül bevallja, hogy Jaimesonon keresztül akarta értékesíteni Sarah ékszerét, valamint azt is beismeri, hogy ő ölte meg Sarah-t, s a gyilkosságot J.R.-re igyekezett terelni. Jaimesonra rontsunk rá, mire kénytelen elárulni, hogy eladta egy nyomozónak a nyakéket, egy bizonyos Moreheadnek, de volt egy másik is, aki meg akarta venni, egy bizonyos Robert Hunk.

Menjünk el Morehead és Gartner irodájába, ahol csak a titkárnőt találjuk, de szerencsére tudja, hogy hol tartózkodik a főnöke. Mr. Gartner az állatkertben találkozott egy kliensével, nevezetesen Anna Carroway-jel



Az állatkertben menjünk balra, az oroszlan ketrecéhez, ahol egy csillogó valamit látunk beesve a ketrecbe, amit egyelőre nem tudunk felszedni. Induljunk el jobbra, ahol Gartner holtan fekszik, s Lestrade már ott van. Beszélgetünk el vele és vizsgáljuk meg a hullát, amit állítólag itt találtak meg. Menjünk be az irodába, ahol az igazgató fogad, akitől megtudjuk, hogy egy Simon nevű ember takarította az oroszlan ketrecét a mai napon, s a címét is megadja.

Mielőtt beszélünk Simonnal, nézzük meg a fali képet, amiből kiderül, milyen jó barátságban van Félix-szel, az oroszlanlával, s vizsgáljuk meg a csizmáját, ami még sáros. Simon csak nehezen hajlandó bevallani, hogy ő vonszolta a mostani helyére azt az embert, akit az oroszlan megolt, de azért segít. Kérjük meg, hogy jöjjön el velünk, s segítsen kivenni azt a csillogó dolgot az oroszlan ketrecéből - ha már úgyis olyan jóban vannak. Simon rááll, és amikor legközelebb felkeressük az oroszlant, ő vigyáz rá, amíg mi kivesszük a kis órát, amiben egy szám található egy papírra felírva.

Keressük fel ismét a nyomozói irodát, s kérdezzük meg a titkárnőtől, merre lehet Morehead, mert nagyon sürgősen szeretnénk beszélni vele (Holmes csak akkor hajlandó ezt kérdezni, ha előbb megnézzük a fali képet...). Sajnos nem tud segíteni a hölgy, s kulcsa sincs az irodához. Kénytelenek leszünk brutálisan fellépni: mivel Morehead több mint valószínű, hogy veszélyben van, törjük be az iroda ajtaját az írógeppel, menjünk be, ahol Holmes talál egy levelet, miszerint Morehead találkozott valakivel a pályaudvaron, nevezetesen Huntal... A kis vasúti incidens után - ahol Hunt az ékszer

szerezte volna megvenni - végül a nyomozót a vonat alá lökte, ő maga pedig a Bow streetre került.

Bow Street. Mr. Huntból semmit se tudunk kihúzni, mindent letagad a Bow streeti cellájában. Mivel semmi hasznosat nem tudunk kihúzni belőle, próbálkozunk a detektívirodában. Szabadon beme-  
hetünk az irodába, ahol húzzuk el a fotelt a könyvszekrény elől, és a földön lévő papírt vegyük fel. A papíron elég érthetetlen szavak és számok láthatók, máig se tudom mit jelenthetnek. Annál érdekesebb a könyvespolc: húzzuk el a könyveket, majd a falba lévő széfet nyissuk ki az órában talált kódszám segítségével (azzal clickelünk a széfere!), s máris a kezünkben van az ominózus ékszer és egy bizonyíték Anna kapcsolatáról Brumwell úrral...

Induljunk el az iskola melletti parkba. Sajnos nem tudunk beszélni a gyerekekkel, úgyhogy más módszerhez kell folyamodnunk: menjünk el a Baker streetre, s kérjük el Wiggins gyroscopeját, hisz Antonio azt mondta, az a gyerek szereti a gyrot. Vigyük el azt a parkba, s mutassuk meg az egyedül álló fiúnak (USE-al), aki erre odajön, s szobaáll velünk. Kiderül ő az a gyerek, akit Anna annyira pártfogol, de azt nem tudja hol lehet most. Adjuk oda neki a gyrot, mire leteszi a sapkáját a kerítésre, s ott is felejtli. Vegyük magunkhoz, s nézzük meg a benne található címet, majd hajtsunk el oda, a lószerszámkereskedésbe.

Sajnos az eladó nem hajlandó elárulni, ki vette ezt a sapkát Paulnak, de miután kiment a többi vásárló (ez akkor történt, amikor megnéztem a falon a családi címereket) elárulja, hogy Lord Brumwell volt a vevő.

Látogatunk el a Brumwell

kastélyba, húzzuk meg a csengőzsinórt, mire behívatnak, de sajnos csak a Lady tud fogadni, a férje - állítólag - nagyon elfoglalt. Szólunk neki a levélről, mire szörnyen izgatott lesz, s azt sem bírja, ha beme gyünk Brumwell úrhoz, aki megmondja Mr. Hunt címét, majd kétségbeesésében bezár minket a szobába. A kijutás igen egyszerű: húzzuk meg az egyik perzsa kardot, majd nyissuk ki a fali képet, ami mögött egy nyitott széf található, s benne a szobakulcs. Nyissuk ki az ajtót, s rohanjunk ki a kastély elé, ahol Brumwell úr rohan le a Temzéhez. Fussunk utána, de már késő: a hídról a vízbe veti magát.

Menjünk el Hunt lakására, s nyissuk ki az éjjeliszekrényen fekvő könyvet: egy bejegyzést találunk, miszerint Rose, a jósnő ma találkozik Brumwell úrral. Rose, mint tudjuk a Covent Gardennél lakik, egy sötét kapualj mögött. Vegyük ki a könyvjelzőt a könyvből, ami egy zálogjegy Jaimesonhoz, s vigyük el a zálogházba. Cserébe egy doboz tarokk kártyát kapunk, s a kártyák közt egy kulcsra lelünk.

Mivel Rose nincs otthon, szabadon garázdálkodhatunk a jösdában: húzzuk meg az egyik gyertyatartót, mire félrehúzódik a könyvespolc, s előtűnik egy láda. Nyissuk ki a kulccsal az asztal fiókját, majd vegyük ki belőle a láda kulcsát. A ládában egy papírt találunk, egy hajó nevével, s egy kérését Huntól, hogy Rose őrizze meg ezt az okmányt.

Hajtsunk ki az imént említett hajóhoz, s az ott lévő raktár ajtaját feszítsük fel a vasrúddal. Ahogy az ajtót kinyitjuk, egy kötélt ráesik egy gyertyára, s az így meggyulladt kanóc gyorsan égni kezd, s a láng egy puszkaporos láda felé terjed. Holmesnak sikerül kimenekíteni Anna-t, Watson elbújik egy kis üregben a szoba alatt, s így senkinek sem esik bántódása a robbanás miatt... Elkonyvelhetünk egy sikeresen felderített bűnügyet, s meghallgathatjuk Jacob végső magyarázatát arról a családi drámáról. Végezetül Holmes és Watson elmékedését hallhatjuk és olvashatjuk erről a nem mindennapi bűnesetről, s fenhetjük a fogunkat a következő nyomozásra (remélem lesz folytatás).

Koronczai Gáspár

PC		
GRAFIKA 98		Összesen
ZENE 83		
JÁTSZHATÓSÁG 99		96

# Sherlock Holmes



**Igazi csemegére találtam a Westwood új játékában a Legend of Kyrandiában.**

**Fantasztikus grafika, kellemes zene, a lehető legegyszerűbb irányítás – ez jellemzi a játékot. PC-n már nyár végén elérhető volt a játék, de Amigára csak mostanában jött ki, s ez elég ok arra, hogy egy kis leírásfélét készítsék róla. A játék egyszerű kezelése ellenére kemény kihívást jelent még a fanatikus kalandorok számára is. Az irányításról nem lehet sokat mondani: egyszerre max. 10 tárgy lehet nálunk, amelyek a képernyő alján lévő ablakokban helyezkednek el, s ha valamin használni akarjuk valamelyiket, csak egyszerűen rá kell vinni a kiválasztott dologra. A File-meniübe az Options gombbal léphetünk be, ahol többek között még zenét is állíthatunk. Tárgyaink mellett jobb oldalon helyezkedik el egy kis amulett, benne (a játék vége felé) 4 ékkő, amelyekkel 4 féle varázslatot tudunk produkálni (erről majd később). A játék nagyrészt erdőben és egy barlangban játszódik, s helyenként találunk olyan jól eldugott zugot, ahol lehet valamit kezdeni. Az eligazodásban segít majd az alábbi 5 térkép. Tapasztalatom szerint nincs semmi különbség az Amiga és PC verzió között – legalábbis az első 15 perc játékában. Na de lássuk csak mi is történik Kyrandiában...**

# LEGEND

**M**alcom, a vén bolond bohóc kiszabadult, s most eljött, hogy átvegye az uralmat Kyrandia felett. Első áldozata nagyapánk, aki éppen Brynnek, a helyi papnőnek ír levelet, arról, hogy mi lesz a teendő, ha Malcom megölné őt. Az öregapám jól kalkulál: amint leírja az utolsó szót, megjelenik Malcom a házikójában, s kővé változtatja...

Ekkor jön Brandom - azaz mi - s épp nagyapjához siet. Rettenetes látvány tárul eléje: nagyapja kővé válva fogadja... Nincs más hátra, cselekednünk kell: vegyük fel az asztaláról a levelet, aminek a szövegét egyelőre a varázslat miatt nem tudjuk elolvasni, majd a fűrészst is vegyük fel az asztal alól, s az almát a korszából. Mielőtt elhagynánk a szobát, a falból egy emberi arc formálódik ki, s elmondja, hogy Kyrandia sorsa a mi kezünkben van... tehát a mi dolgunk Malcom elkergetése a szigetről, s a Kyragem (Kyrandia őssereje) meggyógyítása. Miután leértünk a fa alá, induljunk el jobbra, s merítsünk egy csepp vizet a tavacskából, majd jussunk el az ezüst oltárra, ahonnan egy rózsát kell leszakítanunk. Még mielőtt belebonyolódnánk a leírásba: menet közben jónéhány ékkövet fogunk találni: ezeket lehetőleg gyűjtsük össze, hogy egy helyen legyen mind-egyik. Hogy miért, erre majd később visszatérünk. A leszakadt híd mellett találkozunk Hermannal, aki azon kesereg, hogy lehet átjutni a másik erdőbe. Adjuk oda neki a fűrészst, azzal elindul fát vágni, s majd megjavíthatja a hídat. Ha ezzel megvolnánk, keressük meg a szent fát, s gyógyítsuk meg a nálunk lévő vízcseppel. Miután ismét kizöldül a lombja, egy fiú szalad ki az ágai alól (kis barátunk), aki azzal dicsekszik, hogy talált egy kis lila gyöngyöt, s játszani hív minket is. Egyelőre hagyjuk, s inkább vigyük el a levelet Brynnek a templomba, aki egy varázslat segítségével olvashatóvá teszi számunkra. A levél tartalma meglehetősen kódos: a nagyapapa egy amuletről ír, amibe meg kell szerez-  
reznünk mind a négy hiányzó



FOTÓ PC



ékkövet, amelyek egy-egy varázslatot jelentenek. Az amulettet az ezüst oltárnál szerezhethetjük be, ha ezt ezüst rózsát helyezünk el az oltáron. Brynn felajánlja segítségét, s ha odaadjuk neki a rózsákat, ezüstté változtatja. Ha ezzel megvolnánk kergessük meg kis barátunkat, aminek az lesz a vége, hogy ideadja a gyöngyöt, ami az oltár működéséhez szükséges. Vigyük el a gyöngyöt az oltárhoz, s szereljük rá, majd helyezzük az oltárra a rózsát. Így hozzájuthatunk az amulett-hez. Keressük fel ismét Hermannt, aki már befejezte a munkáját, a fűrészünket viszont elvesztette, de megígéri, hogy megkeresi. Most már bármikor

átsetálhatunk a második erdőbe. Keressük fel a bölcset, aki a további segítség fejében egy tollat kér tőlünk. Először is az erdőben talált ékköveket vigyük el az oltárhoz, ott gyűjtsük össze azokat, majd vegyünk le egy makkot a fáról, szedjük fel a mogyorót a madárfészek alól, s keressük meg az erdőben valahol a tobozt, majd ha mind a három dolog megvan, vigyük el őket a lyukhoz, s dobáljuk bele mindegyiket. Az eredmény nem marad el: egy nem tudom micsoda növény nő ki a földből, s hálából kigyűjtja az első követ az amulettünkben, amelynek a színe sárga, s gyógyításra szolgál. Menjünk el a beteg madárhoz, s gyógyítsuk meg a va-



# OF KYRANDIA



FIG. 1

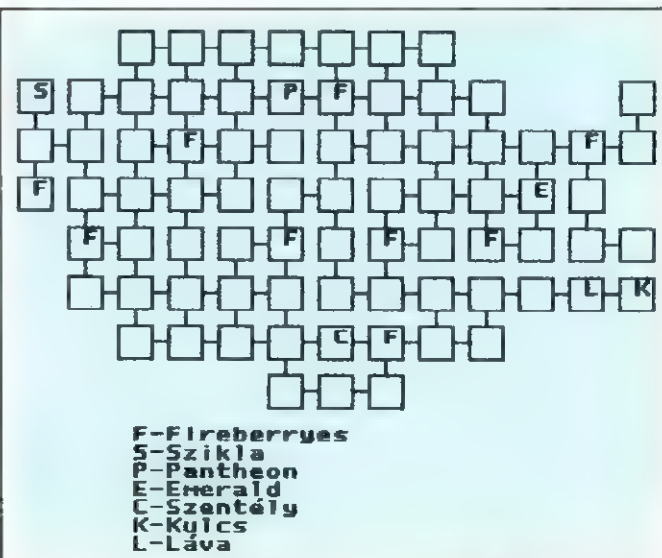


Bent egy hatalmas labirintus fogad: mindenesetre amint belépünk a második helyszínre, egy kapu záródik be mögöttünk, s kinyitni csak úgy lehet, ha egy tálkába beledobunk néhány követ, amelyek nehezebbek a kapu vezérlő súlyánál. Persze ehhez előbb be kell járni az egész labirintust. A labirintusban való közlekedés a következő módon történik: helyenként fireberry bokrok vannak, amin kis világító gyümölcsök teremnek. Egy ilyen gyümölcs 4 képernyő haladás után elporlad, tehát úgy kell szervezni a dolgokat, hogy egy bokortól a másikig csak 3 képernyő válasszon el, s a 4. már ismét egy bokros terem legyen. Fontos, hogy mindig szedjünk fel 4-5 fireberryest, s rakjuk le őket oda, ahol nics bokor, hogy azonosítani tudjuk, hol jártunk eddig, s világosság legyen azokon a helyszíneken. Ezzel a módszerrel keressük meg a Holdfénypantheon, ahol két Will'o' whip vitatkozik, hogy melyikük jöjjön velünk, de végül abban maradnak, hogy mindketten velünk jöjnek, de csak akkor ha rendbe hozzuk az oltárt. Keressük fel a kis öblöt a barlangban, szedjük fel a pénzt, s az Emerald fal mellől vegyünk fel néhány emeraldot. Ha bejártuk már az egész labirintust, biztosan megvan mind az öt kő, ami szükséges, vigyük el azokat a kapuhoz, s rakjuk be az öt

követ a serpenyőbe, mire a rács megnyílik, s mi ismét kimehetünk a szabadba. Keressük meg a kutat, s dobjuk bele az érmét: lőn csoda, a kút megtelik, s a víz felhossa a holdkővet, ami épp a Holdfénypantheon rend-behozásához szükséges. Vigyük el a követ a pantheonba, s tegyük bele. A két Will'o' whip hálából egy új varázslattal ajándékozik meg, amivel mi válhatunk Will'o' whispé. Váljunk azzá, s menjünk el a lávafolyamhoz, ahová eddig nem tudtunk eljutni a sötétség miatt. Ott olvassuk fel a tekercset, mire az egész forrongó lávatómeg megfagy. Így át tudunk gyalogolni rajta, s egy kulcshoz jutunk a következő szobában. Ezután repülünk el a falig, ahol ebben az alakban már átkelhetünk. A másik oldalon néhány lépés után egy faág csap fejbe, s nem sokkal később Zenitha házában ébredünk fel, aki megkér, hogy hozzunk egy kis vizet a csodakútból egy flaskában, hogy tudjon egy olyan varázslatot készíteni, amivel át tudunk repülni a másik szigetre, ahol a királyi palota áll, vagyis a mi szüleink palotája. Keressük meg a kutat, ahol Malcom fogad, s gonoszkodásból ellopja a kút egyik varázsgombját, hogy az ne tudjon működni. Keressük meg a tüzet, s olvassuk fel ismét a tekercsünket, mire a tűz elalszik, s alatta megtaláljuk az ellopott kristálygömböt, amit vi-

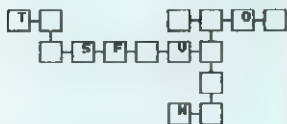
rázslat segítségével, aminek az lesz az eredménye, hogy egy tollat ejt le elénk, amit elviszünk a bölcshez, s így egy újabb tanácshoz jutunk: keressük meg a születés követ. Először is keressük meg a forrást, s vegyük ki a sárga (sunstone) követ a vízből, s szakítsunk le egy tulipánt. Vigyük el az összes követ az oltárhoz, s rakjuk bele a tálkába a sunstone-t, majd a fehér ötszögű kristályt, majd az opált, s végül menjünk el a rubinos fához, s szakítsunk le egy rubint, s azt helyezzük be a tálbá. Egy kis baleset ér minket a rubin leszakításakor: egy kígyó megmar. Hogy életben maradhassunk, hajtsuk végre a gyógyító varázst. Az oltárnál az eredmény

nem marad el: egy pánsíp lesz a jutalmunk. Vigyük el ezt a bölcsnek, aki végül átad egy scrollt házisárkányának tanácsára, amivel hideget tudunk csinálni, s azt tanácsolja, hogy a barlang másik oldalán fekvő erdőben kérjük Zenitha segítségét a továbbiakban. Ha ez is a kezünkben van, menjünk el a barlang bejáratához, s próbáljunk bemenni, ám legnagyobb meglepetésünkre Malcom jön ki onnan... „Szórakozni” kezd velünk, felénk dob egy kést, amit legjobb ha visszadobunk neki. A civódás vége az lesz, hogy egy jégfalat varázsol a barlang szájára, amit mi a pánsíp segítségével meg tudunk repeszteni, s be tudunk hatolni a barlangba.





### 1. ERDŐ



T-Templom  
S-Szent Fa  
F-Faragó  
U-Út  
O-Oltár  
H-Hid

### 2. ERDŐ



H-Hid  
B-Bölcs  
A-Madár  
O-Oltár  
K-Kút  
R-Rubin  
F-Faragó  
L-Labirintus

### 3. ERDŐ



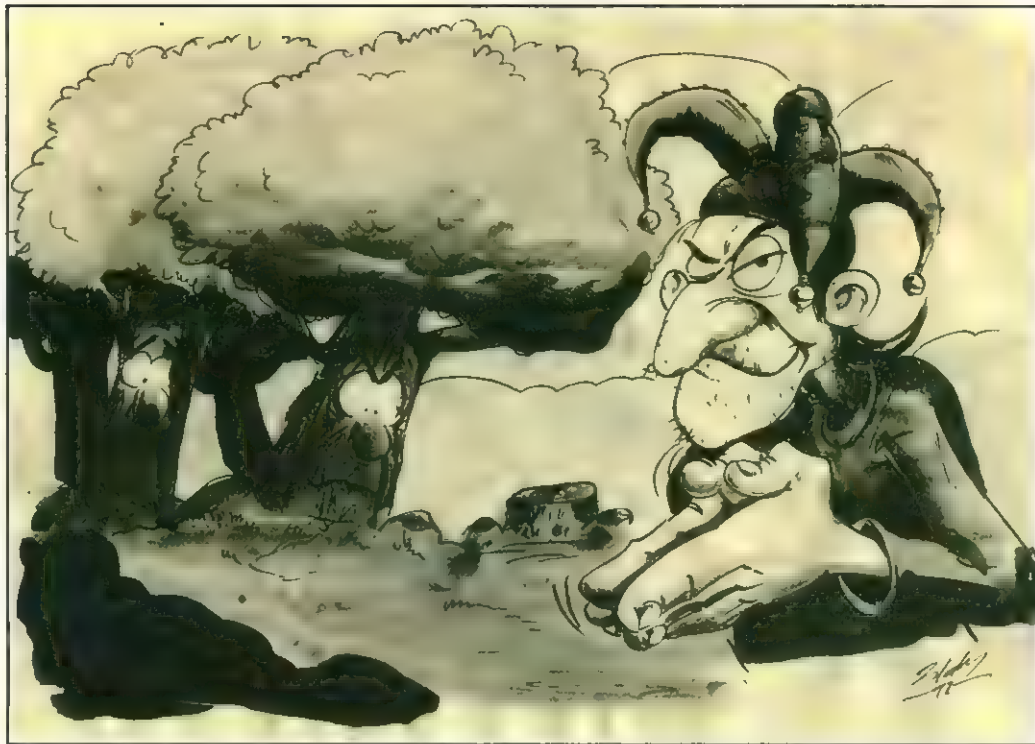
F-Faragó  
H-Hid  
S-Szent Fa  
Y-Yagy  
B-Bölcs  
Z-Zenitha

### 4. ERDŐ



K-Kristályok  
L-Laguna

gyünk vissza a kúthoz, s rakjuk vissza a helyére. A kút ismét működik, ígyünk belőle, mire a kék varázslat is eltűnik, aminek segítségével nagy erőt tudunk kifejteni. Vigyünk vizet Zenithanak, aki most friss áfonyát kér. Hozzunk ezt is neki, de mire visszaérünk, ő eltűnik. A szoba egyik sarkában a szőnyeg fel van gyűrődve: húzzuk el, s egy átjáróra lelünk egy másik erdőbe. A fatörzsben, ahol feljövünk egy



szívárványkőre találunk, de nem sikerült azt semmire se használnom. Ezután keressük meg a lagunát, s szakítsunk le 2-4 szál orchideát, majd vigyük el Zenitha lakására, s az ott rotyogó üstbe dobjunk egy orchideát, s egy piros színű kristályt (azok közül, amiket az oltárnál hagytunk), s az elkészült piros lötyyből merítsünk két flaskába. (Ha kimegyünk és visszajövünk, mindig megjelenik egy flaska). Második lépésben dobjunk a fazékba egy áfonyát és egy kék követ, s merítsünk ebből a kék lötyyből is egy flaskával. Harmadszorra pedig egy szál tulipánt és egy sárga kristályt dobjunk a fazékba, s a sárga léből merítsünk egy flaskára valót. Ha ezekkel megvagyunk menjünk el a kristályokig és rakjunk beléjük egyszer egy piros-sárga párosítást=narancs italt, s egy piros-kék párosítást=lila italt nyerünk. Menjünk el ezután a levegőben lebegő serleghez, s próbáljuk leszedni a kék almát az erdőben (egy nagyapánknál volt, egy másikat pedig a labirintusból kijöve találtam), majd menjünk el a mókushoz, s így meg a lila italt, mire összetöppörödünk és be tudunk menni a mókushoz. adjuk oda neki a két almát, mire elárulja, hogy a serleget megtaláljuk a mókushoz előtt a fenyőfán. Menjünk ki, vegyük fel a serleget, menjünk el a lagunához, s így meg a narancsszínű italt, mire hősünk egy fehér pegazussá változik, s át-

repül a másik szigetre. Keressük meg a szüleink sírját, s tegyük egy orchideát a sírra, mire Édesanyánk jelenik meg, s megtanít a negyedik varázslatra, a láthatatlanság varázslatára. Menjünk tovább jobbra, egészen a kastély kapujáig, ahol váljunk láthatatlanná, s nyissuk ki a kaput a kulcs segítségével. Mivel láthatatlanok vagyunk a kaput őrző savkőpő madaraktól nem kell tartanunk. Miután beléptünk a kastélyba Malcom üdvözlő, s figyelmeztet, nehogy a Kyragem közelébe merészkedjünk, de egyébként nyugodtan sétálhatunk a kastély egész területén. A kastélyban nem lehet eltévedni, térképet nem is készítek hozzá, az egész szimmetrikus, nem lesz nehéz tájékozódni benne. Keressük meg a király jogarát, majd a felső emeleten a zeneszobát, ahonnan Hermann ront elő kezében a fűrészünkkel. Más baja nincs, csak kicsit megalondult... Nyomjunk rá egy gyógyító varázst, mire mély álomba merül. Bent egy kis harangjátékot találunk négy haranggal. A kis ütővel üssük meg a következő sorrendben őket: DO, FA, MI, RE, mire a falon kinyílik egy kép, s alatta egy kulcsra lelünk. Ha ezzel is megvoldnánk, menjünk a könyvtárszobába, s húzzuk ki a O-val, P-vel, E-vel és N-nel kezdődő könyveket (open, azaz nyitni), mire elfordul a kandalló, s mi fel tudjuk venni a másik feléből a királyi koronát. Ezután álljunk fel a kandallóra, mire

befordul velünk, s mi egy egyszerű kis labirintusba jutunk, ahol keressük meg a varázslattal elzárt boltívet, s a kék varázslattal nyissuk meg. Nemsokkal mögötte, egy kő alatt találunk még egy kulcsot. Irány a várudvarról nyíló dupla ajtó, nyissuk ki a kulcsokkal, s rakjuk be, a három párnára sorban (balról jobbra haladva) a jogart, a koronát és a serleget, mire megnyílik a kapu jobbra, s mi bemehetnénk, de Malcom elének toppan, s elkezd ütüögetni, amivel Brandom nem igen törődik, de behúzik neki egy jó nagyot, s utána egyenesen a Kyragemhez megy. Bent eltűnik az összes tárgyunk, egyedül a varázslataink maradnak meg, úgyhogy váljunk is gyorsan láthatatlanná, álljunk a tükör elé, s amikor Malcom a kővéváltoztató varázslatát felénk dobja, pechére a tükörről visszapattan órá...

Már csak a befejező képsorokat kell végignéznünk, majd elolvassunk nagyapánk gratulációját, s elfoglalunk Kyrandia királyi trónját.

Koronczai Gáspár

PC	AMIGA	
GRAFIKA	93	Összesen
ZENE	90	
JÁTSZHATÓSÁG	94	
		91



# THE PRINCE BUFFOON Gobliins 2

A program elején - az immár hagyománynak számító időtlen introból - megtudhatjuk, hogy ezúttal a Király egyetlen sarjának az ifjú hercegnek kell a segítségére lennünk, akit egy gonosz démon rabolt el. A címben azonban most csak két 'i' szerepel, ehhez méltóan tehát csak két hős Fingus, és Winkle áll rendelkezésünkre. Fingus a komolyabb, viszont ügyetlenebb goblin, Winkle pedig az ügyeletes tréfamester. Ebből következik, hogy a különböző tárgyakkal különböző dolgokat művelnek. Újdonság az is, hogy a két goblinnal egyszerre is tudunk cselekedni. Az irányítás sem a régi, viszont aki játszott a Bargon Attack-kal annak már ismerős lesz. (Bal gomb - cselekvés, jobb gomb - inventory.) Ezenkívül találhatóunk felül is egy menü, ahonnan leginkább csak három dolog érdekel minket: a load-save opció, a joker (itt korlátozott számban a programtól segítséget kérhetünk), és a helyváltoztatás, amit akkor érdemes használni, ha egy távolabbi helyre akarunk eljutni.

A játék elején hőseink egy kis faluban találják magukat. Az első dolog amit fel kell szednünk, az az üveg. Mivel az öregek nem adják olyan könnyen a következőket tegyük: Próbáljuk Winkle-lel elcsórní a gazdag ember kolbászt. Amikor a pörül járt, Winkle-en az öregek jót röhögnek. Fingussal csenjük el az üveget. Menjünk jobbra, a kúthoz. Fingus-szal nyomjuk meg a kútát, Winkle-lel pedig töltsük tele az üveget, és spricceljük le vele a békát. Vegyük fel a béka helyéről a követ, majd Fingus-szal dobjuk meg vele a háztetőn lévő létra kapcsolóját. Húzzuk le a létrát, ezalatt pedig menjünk fel rajta Winkle-lel. Fingus-szal csöngessünk be a házba, és beszéljünk a Tazaarral, a varázslóval. Nem akar minket beengedni, ezért Winkle-lel próbáljunk meg a kéményen át bejutni. A varázsló látva, hogy nem szabadul meg tőlünk, végül kinyitja az ajtót. Bent Winkle-lel találunk rá a szőnyeg farkára, majd mialatt az ordít, vegyük ki Fingus-szal a szájából a gyufát. Gyűjtsünk alá a teás kannának, és öntsünk bele vizet. Kis idő múlva a kiáramló gőz egy papírt sodor le a falról, ami mögött a kakukkos óra kulcsát találhatjuk. Mielőtt felvennénk, fújuk el a tüzet a kanna alatt. Húzzuk fel az órát, a kakukkal kijövő kulcsot pedig dobjuk le a kövel, Winkle-lel. A kulcsot vegyük magunkhoz, és nyissuk ki vele a ház előtt lévő pincét. Szedjük fel az ott található bort, és menjünk vissza a faluba. Öntözzük meg a virágokat, majd tépjünk ki egyet. Adjuk oda a gazdag embernek, aki az illatától elszerűl. Winkle-lel menjünk a lábtörőre, Fingus-szal pedig nyomjuk meg a ház falán a gombot. A lábtörő így Winkle-t felreperitette a tetőre, aki onnan most már le tudja akasztani a gazdag ember kolbászt. Miután megvan, menjünk a kapun keresztül az óráshoz. Kapjuk el Winkle-lel a tyúk grabancát, Fingus-szal pedig csapjuk fejbe a kolbással. Így egy tojáshoz jutottunk. A kolbászt dugjuk be az úton található lyukba. Mialatt a kutyát így ingereljük, Winkle-lel el tudunk osonni a kutya mellett. A túlódon bújunk be a fán lévő lyukba. Az így feltárt járaton keresztül most már Fingus-szal is átjuthatunk. Gyűjtsük meg a számlát az óriás lábánál. Üssük rá a tojást, aminek az illatára az óriás rögtön felébred. A tojás ugyan pillanatok alatt szenné é, azonban marad még nálunk egy kolbász, és egy üveg bor, mikne odaajándékozása után az óriás továbbenged minket.

*Alig egy évünk volt arra, hogy kiheverjük a Gobliins okozta fáradalmainkat, s most a Coktel Vision kiadta a játék második részét, amely ha lehet még jobb, még szórakoztatóbb, a humora pedig még fásasztóbb mint az elődjének.*

Rövid út után hőseink egy várhoz jutottak. Menjünk egészen balra, a fág. Itassuk meg a fát, aki cserébe megengedi, hogy szedjünk a virágaiból. Menjünk Winkle-lel a fa ága alatti köré, Fingus-szal pedig álljunk a fa tenyerébe, majd így feljutva rázzuk meg a fa ágát. Winkle azonnal megesi a virágot, majd a kö alól kinéző állat őt is felreperíti a fára. Menjünk le Fingus-szal a köré, és most Winkle-lel rázzuk meg az ágat. Így egy virággal lettünk gazdagabbak, amelyet tegyük be a baloldali kő alá, és nyissuk fel a követ. Az onnan előjövő méh cserébe egy kis mézet ad nekünk. Jobboldalt egy nimfa napozik, akit tréfaljunk meg Winkle-lel, öntsünk rá egy kis vizet. A nimfa ekkor felrepül a fára. Eresszünk ki ismét egy méhet, és ugorjunk rá Fingus-szal, akivel így a nimfa mellé jutunk. Adjuk oda nimfának a mézet, aki ezért elvarázsolja a mérgező gombát, amit így most már fel tudunk szedni. Winkle-lel kopogtassunk be szemben az ajtón, majd a kinéző barátságatlan madárnak mutassuk meg a gombát. A madár ezután beenged minket.

Winkle-lel rakjuk be a gombát a madár gépébe, Fingus-szal pedig kapcsoljuk be. A gumicsőbe elinduló folyamat azonban egy csipesznél elakad. Álljunk Fingus-szal a keselyű alatti lábtörőre, Winkle-lel pedig miután a befőttes üvegből magunkhoz vettünk egy kukacot, nyomjuk meg a polcon a gombot. Fingus ekkor ráakaszodik a keselyű húsára, aki természetesen ezt nem veszi jó néven. Mielőtt lerázná Fingus-t, dobjuk fel neki a kukacot Winkle-lel. A megszerzett húst adjuk oda a piranhanak. Egyik goblinunkkal álljunk a madár előtt szemetesen, a másikkal pedig adjuk oda a madárnak a lerágott csontot. A szemetes tetejéről így feljutottunk a polcra, ahol vegyük fel a barátság italt, majd a csipeszt. Miután a csipeszt elvettük a folyadék elkezd a tartályba csepegni. Rakjuk alá mindkét goblinunkkal az üveget. Ennek hatására hőseink elteleportálódnak.

Egy furcsa helyre érkezünk. Rakjuk a csipeszt az óriás gombán lévő csőre. Winkle-lel koto-rázzunk a fényoszoróban, ahol egy dobraverőt találunk. Készítsünk belőle a lyuk feletti hálót egy lepkefogó-hálót. Menjünk először Winkle-lel a rügóra, majd Fingus-szal kezdjünk el rajta ugrálni. Ha így, mindketten ugrálnak rajta, baloldalt egy ajtónak kell kinyílnia, amin menjünk be. Winkle-lel bújunk be a földön lévő lyukba, amin keresztül a baloldali gomba tetejére lyukad. ki. Beszéljünk Fingus-szal a gitárossal, aki eljátszik nekünk egy dallamot. Kapjuk el a hangjegyet Winkle-lel, a hálót használva. Most csak Fingus-szal ugráljunk ismét a rügón, majd az így megjelenő pumpát vegyük fel

Winkle-lel a fényoszoróban matatva. Fingus-szal bújunk be a lyukba, és Winkle-lel pumpáljunk egy párat a szaxofonosba. A megjelenő szünyogot ismét a hálótval ejtsük fogj, majd Winkle-lel tegyük be a fényoszoróba. A szünyog felé csapkodó dobos egy újabb hangjegyet csal elő hangszeréből, amit szintén kapjunk el. Most már csak a szaxofonosból kell Fingus-szal egy hangjegyet kipumpálni, amit a már ismert módon kell elfognunk, s így most már van egy teljes zenénk.

Miután vissza teleportálódtunk, a nagy fánál találjuk magunkat. Először is dobjuk le a kövel a labdát, amit azonban egy srác azonnal elvisz. Winkle-lel menjünk be abba a házba ahonnan a srác kinéz, majd amikor a fiú egy másik ajtón kijött, rögtön menjünk be Fingus-szal a legfelső házba. Ha jól időzítettünk, akkor Fingus elkapja a fiút, és elveszi a labdát. Dobjuk oda a labdát a kosárlabdázónak, majd amikor az kosárra dob, Winkle-lel fejezzük ki a labdát a gyűrűből. A labda a polgármester ablakába repül, aki erre kinéz. Beszéljünk vele, mire eligazít minket az órásmester felé. Most kopogtassunk be az óráshoz, legfelül. Fingus-szal eresszük be a zenénket a legalsó házba. Mivel szereztünk zenét az órához, az órásmesterrel ezután beszélve egy homokórát kapunk. Menjünk vissza a vár elé, s a homokórából szórjuk a homokot a szakadék fölé. Egy híd válik láthatóvá, amin menjünk át, és másszunk be mindkét goblinunkkal a nyílásba.

A várba jutottunk, ahol egy rakás szörny alszik. Vegyük fel a majonézes tubust. Winkle-lel piszkáljuk meg a baloldalt alvó szörnyet, aki mérgében egy kést dob felénk. Dobása viszont célt téveszt, s egy társát találja fején. Amikor az felordít, Fingus-szal vegyük ki a szájából a rágógumit. Nyomjuk a gumit a fenti szekrény kulcslyukába, ezzel egy lenyomathoz jutunk. Tegyük a majonézt a koponya alá, majd a tetőről ugorjunk rá Fingus-szal. Mialatt a szörnyet így jól képen spricceljük, Winkle-lel vegyük ki a tört keze alól. Rakjuk el ismét a majonézt. Menjünk balra, a kovácshoz, s adjuk neki oda a lenyomathoz, és a tört. Vegyük fel a zsámolyt, és arra állva Winkle-lel vágjunk pófákat a második örnek. A paprika vörös ór nagyot suhint a botjával, azonban Winkle-t nem találja el. Fingus-szal viszont gyorsan ugorjunk rá a botra, így az átrepíti őt a túlódalra. Onnan ugorjunk rá a fújtatóra, s így most már a kovács elkészíti nekünk a kulcsot. Kérjük tehát el a tőle, majd vegyük az üllőjét is magunkhoz. A jobboldali ór egy csirkét falatozik. Kináljuk meg Winkle-lel egy kis majonézzel. Ezután egy kicsit lejjebb engedni a húst, annyira, hogy a zsámolyról Fingus-szal le tudunk tépni belőle egy darabot. Menjünk vissza az alvó szörnyekhez, és adjuk oda a húst a nagy fogúnak. Amikor az ráharap, Fingus kirántja a fogsorát. A kulccsal nyissuk ki a szekrényt, majd mindkét goblinunkkal vegyünk ki egy-egy búvárfelszerelést. Ezután mehetünk jobbra. Winkle-lel menjünk be az alagútba. Bent egy kapcsoló megnyomása után egy ajtó válik láthatóvá a nagy szörny szobrán. Ezután emeljük meg a bárdot, s gyorsan nyomjuk meg Fingus-szal a mögöttes lévő gombot. Ezzel kinyitottuk az ajtót. Most Fingus-szal menjünk be az alagútba, majd amikor az ott átkapcsolta a kapcsolót, Winkle-lel másszunk be a szoborba. Mialatt a szerencsétlen szörny azt

Folytatás a 35. oldalon



# JUSTINCASE

## WELCOME...

Először is szeretnénk megköszönni a leveleket amivel a szerkesztőséget bombáztátok! Hál' istennek eddig csak pozitív leveleket kaptunk, mindenki jó ötletnek tartotta a rovat beindítását és kivitelezését. Sajnos néhány félreértés is történt az ORIGON demoval kapcsolatban... Én nem az újságban látható kép megoldását kértem, hanem a demo nyolcadik részében található rondaságát. Ezért ezt csak azok tudták volna megfejtetni akiknek birtokában van a demo. Mindamellet hallottam már olyan megoldásokat, hogy az a szépség valamiféle „alien”. Hmm...

Mint azt a múltkor megígértem most egy magyar csapat munkáját, a JUSTINCASE nevű demot fogom bemutatni. A csapat neve GRAFFITY, és ezzel nyerték a Szegeden megrendezett FACES+HEADWAY party-t. A program introval együtt 8 részből áll, és ez ún. megademokhoz tartozik.

A sűrítés után egy igen pofás GRAFFITY logo jelenik meg a képernyő tetején, alatta egy hi-res „presents” felirattal kísérve. Ezután egy multicolor „justincase” logo kezd el jobbról-balra scrollozódni. Alul egy kb. 4x2-es három színű, szintén multicolor DYCP scroll mászik. A scroll igen érdekes sinusokra épül, ami egész látványossá teszi.

Az introból kilépve a Globe Scroller részhez érkezünk. Szerintem az egész demo legjobban megalkotott része, mivel a code, zene és a design is tökéletes. Felül egy 16 színű GRAFFITY logo van amire valami éppen készül rácséppenni a border határáról. Középen, a screen jobb és bal oldalán hi-res oszlopok vannak elhelyezve, amelyek közrefogják a scrollt. Space benyomásra effektet tudunk változtatni, miközben ezt számolja, egy „calculating” felirat jelenik meg. A run/stop gombbal a scrollt leállíthatjuk, a balranyíllal pedig a töltőrutinhoz ugorhatunk.

A harmadik részben egy Fli DYCP a fő attrakció. 6x2-es FLI karakterek scrollozódnak, készítdi a lamerekre gondolván az Fli miatt a baloldalon kimaradó helyet is üresen (feketén) hagyták, hogy még a gyengébb képességű lamerek is észrevegyék, hogy Fli-vel van dolguk. A képernyőn üresen maradó helyet egy nagy „GRAFFITY PRODUKT” logo tölti ki.

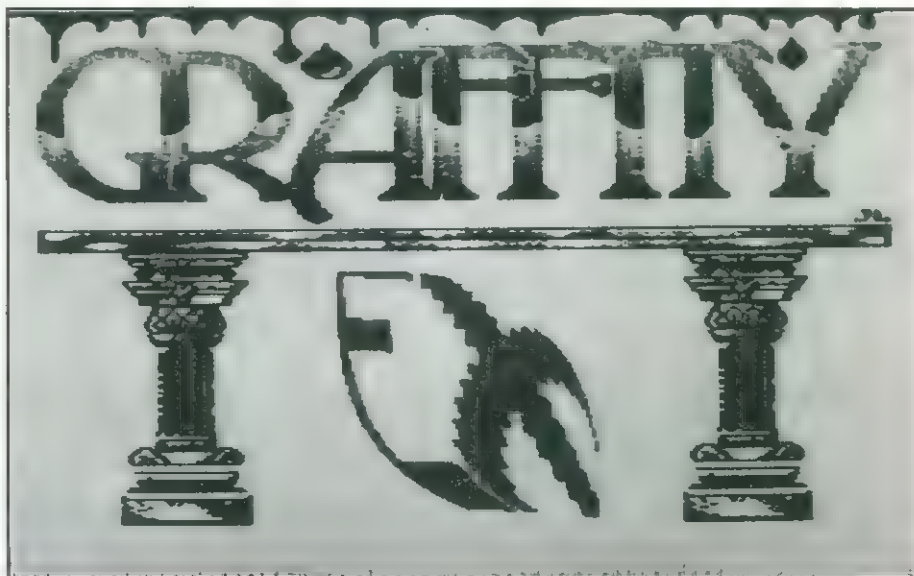
Megint valami ritkán látott dolog,

interferencia kerül sorra, habár szerintem ez a rész igen gyengére sikerült, a fiúk eléggé dicsérgetik magukat és rutinjukat az igen defektes sprite scrollban... A rutinhoz visszatérve, egy hi-res 4 színű interferenciát működtet, ami középen csapkolódik jobbra-balra. Az alsó borderen egy szintén csak félre-sikerült GRAFFITY sprite szégyenkezik.

...Na de azért, hogy ne maradjanak szégyenben íme valami extraklasszis. Egy 5 színű GRAFFITY logon egy multicolor PRODUKT logo tekereg INTERLACE móduzban! Ha még ez sem elég akkor a felső borderen különböző színekben 10 (!) sprite pompázik. Space lenyomására kikapcsolható az INTER-

logo mozog. A jobb felső sarokban egy normál többszínű Fli logo mozdul rá a másik logora. A rész még tartalmaz egy 3 színű, nagyméretű scrollt is.

Végezetül elérkeztünk a GRAFFITY tagok által „Végevanmár” nevűre keresztelt részhez. Ez egy igen egyszerű de pofás rész, ami egy felfelé scrollozó hi-res scrollt tartalmaz. A scroll olvasása közben egy saját editorral készült zenét hallhatunk amiben digi hangok is hallhatóak. A scroll természetesen tartalmazza a demo megjelentetésében résztvev emberekhez szóló köszöneteket, és a SONY, MILKA, PIERRE CARDIN, SALVADOR DALI cégek logoját köszönet gyanánt...



LACE üzemmód, és ezt az alsó borderen on/off spriteokkal jelzi. A fennmaradó helyen egy nagy „ténylegnem tudomhányas” multicolor scroll van.

Hogy a széppel és jóval teljesen elteljünk, egy újabb betálatás következik: Ball Shaped Scroll Projector. A régi Amiga reklám demoból jólismert pattogó „kockás labda” pattog bele a középen scrollozó scrollba úgy, hogy közben a scroll nagyítódik, stb. Eközben a képernyő nagy része világoszöld, a GRAFFITY logo egy kék, valószínűleg víznek szimulált térben áll. A lila labda (nem a Milka tehén) a balranyíl gombbal megállítható.

A hetedik részben egy osztott képernyős (splitter screen) effektet láthatunk, amely Fli logokkal dolgozik. A screen baloldalának felső részében egy „19 justintime 92” feliratú hi-res AFLI

Aki teheti szerezze meg a JUSTINCASE-t mivel ilyen nagyszerű demot ritkán látni. Sajnos főleg a magyar scene nem ontja magából az ilyen minőségű demokat, habár még várható a JUSTIN... sorozatból demo. Ha emlékeztem nem csal, akkor ez volt a második darab, mivel régebben már megjelent egy JUSTINTIME nevű demo is tőlük. See you 8r!

Mr.Wax

		C-64
GRAFIKA	9	Összesen <b>9</b>
ZENE	8	
DESIGN	9	
CODE	10	



'91 tavaszán őrült láz kerített hatalmába minden kaland- és szerepjáték rajongót: mindenki guvadt szemmel nyomult a Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge c. játékkal. Az egészen primitív, Apple-n kezdett RPG óriásivá és fantasztikussá nőtte ki magát, mire az Amigás tábor meghódítására is sort kerített. Több mint egy hónapig játszottuk, és csak a legfanatikusabbak jutottak el a végére. Azóta izgatottan várjuk a folytatást, őrizgetve save-diskünket. Most végre itt az új epizód - még nagyobb, még látványosabb, még összetettebb, mint az előző!

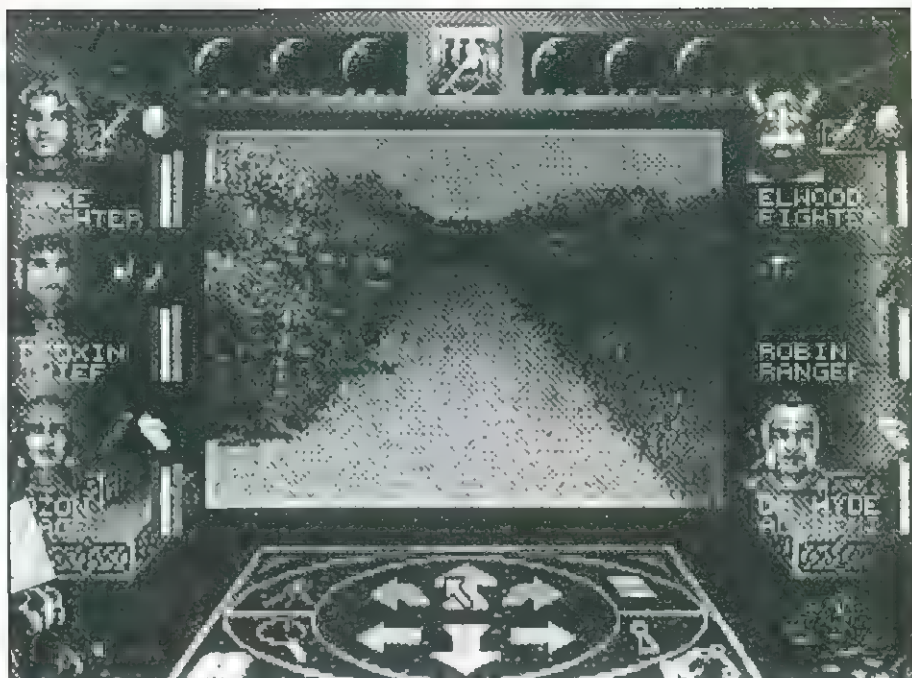


FOTO: PC

# WIZARDRY 7

## CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

**S**ajnos a játék ezúttal PC-re érkezett meg, úgyhogy azoknak a bizonyos save-diskeknek nem sok hasznát lehet venni. Persze a hónapos munkával előállított karaktereikhez bőszen ragaszkodók ennek ellenére is megragadhatják a Diskeditort, és beírhatnak frissen generált karaktereknek néhány százezer XP-t, ezáltal úgy-ahogy rekonstruálva tavalyi csapatuk dicsfényét. Hogy ez mennyire fair dolog, azt döntse el mindenki magának - a programozók mindenesetre gondoskodtak róla, hogy a játék egy fikarcnyival se jelentsen kevesebb kihívást az ultraerős karakterek számára mint egy zöldfülű, első szintű partinak.

Annak idején, az 576KByte 91/6-os számában írtam egy leírást a Wizardry 6-ról. A kezelés, a játék alapvető menete onnét kiderül. Mivel most nem szeretném ismételni magamat, csak olyan dolgokat szeretnék leírni, ami ott nem szerepelt. Az alaptörténet persze itt is hasonlóan homályos és összetett - elvont ideológiákért és misztikus tárgyakért harcolunk. Persze a dolog végső soron itt is szörnyek ledarálásából és tárgyak különböző helyen való használgatásából áll. A történetbe most már az űrutazás és a technika is bele van keverve, de érdekes módon ahelyett, hogy tönkretenné a hangulatot - amint ez a technofantasy erőltetett anakronisztikus elemeivel történni szokott - inkább egy új ízt ad a játéknak. Nemcsak dárdákat dobálhatunk ellenfeleinkre, hanem puskaporos mardályokkal és lézerpisztolyokkal is lövöldözhetünk. A bolygón, amelyre érkezünk, hat faj vetélkedik egymással - a Gorn, a Dane, a Munk, a Rattkin, a T'Rang és az Umpani. A kezdeti kavargás után a kapott információtöredékekből lassanként kezd kibontakozni, hogy ki ki vel van, kinek mi a célja és mit vár el tőlünk.

Mindegyik fajnak megvan a maga főhadiszállása, de az első város, ahová eljutunk, New City, amelyen semleges terület, minden faj képviselője megtalálható itt. Az innét kiinduló utakat követve

juthatunk el sorban a vetélkedő fajokhoz, először a Gornok földalatti várába, Orkogreba, majd a többi helyre.

### JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

Maga a játék grafikája lélegzetelállító, bár a látványos háttérrel néha nehezen ismeri ki magát az ember, nem tudni, merre lehet kanyarodni az erdőben és merre nem. A hanghatások tovább növelik a játék hangulatát. A játék fő felépítése nem sokat változott, bár a kezelést még kényelmesebbé tették. A képernyő alsó részén vannak a fő vezérlő ikonok: a mozgatható való nyílak; a varázsláshoz szükséges könyv; a varázslatpontok és stamina visszanyeréséhez szükséges REST ikonja, a táború; a SEARCH nagyítója; a ládanyitás kulcslyuka; és mellette a kulcs, a használat (USE) ikonja. A disk-szerű ikon adja a SAVE/LOAD/QUIT/CONFIGURE menüt. Az utóbbiban érdemes a sebességet rögtön maximálisra állítani. Figuránk fejére bökve léphetünk be a részletesebb karakter-lekérdező rendszerbe. A pajzsra bökve vizsgálhatjuk meg a képességeinket, a pentagramra bökve varázsolhatunk. A karakter nevét kiválasztva válthatunk osztályt. A Wizardry játékok különlegessége, hogy egy karakterrel bárhányszor osztályt válthatunk. Igaz, ilyenkor tulajdonságainknak mindig el kell érnie egy követelmény-szintet, és amikor kitanuljuk az új szakmát, tulajdonságaink lezuhanak egy minimális értékre. Az újabb váltáshoz pedig jónéhány szintet kell lépnünk, hogy az erőnk, IQ-nk, stb. újra megnőjön.

### TÁRGYAK

Tízféle tárgyunk lehet elől, kéznél, és tíz másik a batyunkban. A ládára bökve nézhetjük meg, mi is van a hátizsákunkban. A páncélt/egyvert

felragadva és a páncélos figurára mozgatva markolhatjuk meg a pusztítás csökevényes szerszámain ill. növelhetjük védettségünket. Ha egy új tárgyat találunk, a program ?-el jelzi, hogy dunsztunk nincs a zsákmány tulajdonságairól. Az ASSAY menüvel azonosíthatjuk. A siker esélye az Artifacts képességünkől függ. Ha ez nem sikerül, vagy a fegyver sebzésére/a tárgy által produkálható varázslatokra is kíváncsiak vagyunk, az IDENTIFY varázslatot kell bedobni

### VARÁZSLATOK

Újítás az edigiekhez képest, hogy a varázslatok erőssége most már 7-ig mehet, és van persze néhány új spell is azok számára, akik a korábbi részeket végigjátszva esetleg már az összeset begyűjtötték. Az eddig kevésbé használható Föld varázslatok közé most befűródött az egy ellenfelet brutálisan sokat sebző Crush. A pszonista a varázsló Prismatic Spray-éhez hasonló vegyes hatású Dazzling Lights-ot kapott. A Restfull és Healthfull a Stamina és Heal Wounds egész partira ható változatai. Persze továbbra is a Nuclear Blast, Asphyxiation, Death Wish a legiszonyosabb mészárlásra képes támadási módszerük - képesek ledarálni egyszerre minden ellenséges csoportot (utóbbi kettő tekintet nélkül a hit pontra)

### HARC

A harc az, ami nem sokat változott - továbbra is a kiábrándítóan primitív Bard's Tale-ből átvett rendszer. Szerencsére mindezt ellensúlyozza, hogy az ellenfelek jól kitaláltak, mindegyik fajta ellen más-más varázslatcsoport a leghatékonyabb. A fegyverek és a páncélok ügyes összeválogatásával már félig ütöképesek vagyunk - a másik fele a dolognak természetesen a helyes karakterösszeállítás. Nem árt, ha mindig van leg



alább két harcos karakterünk, aki elől csépel az ellenséget és felfogja az ütéseket. Ha kilitástalan a harc, még mindig ott van a RUN funkció.

## A JÁTÉK MENETE

A tervezők megalomániája minden eddigi mértéket felülmúlt - RPG játékos legyen a talpán, aki az egészet feltérképezi! Könnyítés, hogy a programban van térképezés, ha térképező készletet megszerezünk, bár ez korántsem olyan kényelmes, mint például az Ultima UnderWorld-ben vagy a Black Crypt-ben. Mindig csak egy kis részletet láthatunk, és a Mapping képességünkől függ, hogy mi minden lesz rajta ezen a kis részen. A térképező készletet úgy találhatjuk meg, hogy a starthelytől elmegyünk dél felé. Amikor a vízpart mellé érünk, lesz ott egy láda, benne a keresett tárggyal. Újdonság a víz, amelyben a Swimming képességgel lehet fürdőzni. Ettől függ ugyanis az, hogy mennyi staminánk fogy, ha lubickolunk. Érdemes 10-15-re felvinni az úszást, és utána egy víz-mezőről ki-be ugrálva továbbfejleszteni.

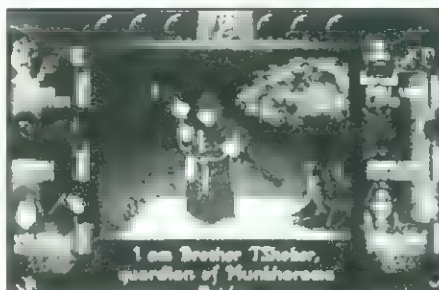
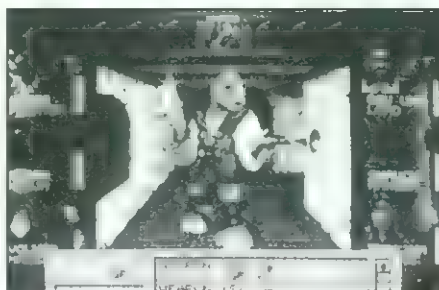
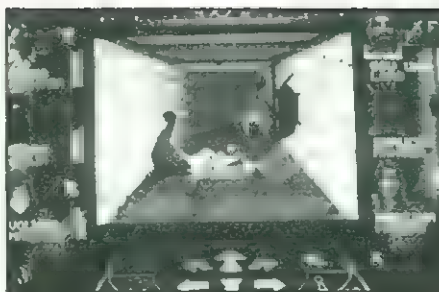
Az egyéb (nem feltétlenül leolendő) szerepeket való kommunikációt is bővítették. A tárgyaláson kívül beiktatták a Lore és Truce funkciókat. A Lore-val híreket, információkat huzzunk ki az ellenféltől. Erre való egyébként a Mindread varázslat is. A Truce - tárgyalás akkor jó, ha a másik nem teljesen barátságos velünk. Pl. ha néhányszor megverekszünk a páncéltalossá, csak békítgetés után hajlandó velünk újra üzletelni. Ha magas a Diplomacy képességünk, akkor könnyen békét tudunk így kötni. Egyébként esetleg pénzbe (bribe) kerülhet a szabad elvonulás. A Charm varázslattal a tárgyalási esélyeinket növelhetjük. Beszélgetésnél érdemes minden fontosabb névre, helyre rákérdezni, így újabb információkat nyerhetünk, amelyekre másoknál kérdezhetünk rá. Ilyenek például a fajok (Dane, Munk, stb.) nevei, konkrét személyek (Galere, Ukpyr, Mick the Pick), helyek (Orkogre, Myrmideon). Amikor valaki oldalakon keresztül szövegel nekünk, könnyen előfordulhat, hogy csak úgy mellesleg odavet egy mondatot, amit máshol másvalakinek szó szerint be kell írni! Pl. a Gorn uralkodónak a „Dartaen Alliance is broken” az óriás T'Rangnak a „Strike” mondatokat. Ugyanez a helyzet a tárgyakkal is: a program nem fogja a kezünkbe nyomni azokat a tárgyakat, amelyek a továbbjutáshoz feltétlenül szükségesek, más játékokkal ellentétben. Aki például New City-ben nem szedi fel a banánt a Munk kocsmában, bajban lesz Orkogre kastélyában.

Nagyon jól ki van találva a csapda-hatastalanítás. Amikor egy ládára bukkanunk, válasszuk ki a nyit ikont. Ezután a Spell-re bökve lövünk el egy jó erős Divine Trap-et. Ez növeli a tolvaj csapda-vizsgálatának hatékonyságát. A Disarm Trap-nel egy magas Skullduggery-jü tolvajt válasszunk. Az Inspect-nél megtudjuk, hogy milyen mintájú csapdával állunk szemben. A csapdák legtöbbje ugyanis úgy épül fel, hogy a 8 jel közül néhányat adott sorrendben kell kiválasztanunk. A vizsgálat után a rendelkezésünkre álló listából ki lehet jelölni, hogy feltehetően milyen csapdával állunk szemben, majd az ott megadott sorrend szerint a bigyókat megnyomkodva a csapdát hatastalaníthatjuk. Ha egy zárt ládával vagy ajtóval kerülünk szembe, nem árt, ha mentünk egyet gyorsan. Ilyen esetekben ugyanis ha kudarcot vallunk az ajtó örökre beragadhat / a csapda könnyedén megoldható egy karakterünket.

## TIPPEK

A játék irdatlan nagy mérete miatt lehetetlen lenne egy teljes megoldást közölni - apro betukkel szedve is betöltené a fél újságot. Ha bárkinek valamilyen problémája van, elakad valahol, inkább keressen meg levélben, igyekszem segíteni, ha tudok. Pár sorban azért szeretnék némi segítséget nyújtani most az elinduláshoz.

Miután megszereztük a térképező készletet, celba lehet venni New City-t, ami a starthelytől keletre van. Nem nehéz megtalálni, az út egyenesen oda vezet. Északon a Munk kocsmában szerezzük meg a banánt, keleten, a kijáratához állító Savant Guardtól a Black Wafer-t. A város délnyugati részén van egy hosszúkas épület, ahol gombokat



kell nyomkodnunk: a Black Wafer-ra van írva, hogy milyen sorrendben milyen színűeket. A börtönben a kiszabadított fickó az Orkogre kastélyhoz küld mindet egy üzenettel. Mielőtt elindulnánk persze érdemes az egész várost bejárunk. Északkeletre egy nagy épület van, ide nem lehet innét bejutni, innét kijönni fogunk, ha majd a T'Rang városból visszateleportálunk. A bankban, a penzdarabot tartalmazó láda szobájának falán van egy gomb, ami az „igazi” kincset (átkozott tárgyak + halott ember haja) tartalmazza. A keletre kivezető út egy hatalmas vadonon keresztül vezet. Az utat észak fele kövessük. Miután beszálltunk a Gork seregek vezérével és átadtuk neki az üzenetet, le kell tenni az utról, mert a vadonban, északnyugati irányban található a Gorkok bázisa. A föld alatti érdemes a Detect Secret varázslatot allandoan bekapcsolni (ha egy karakterünknek sem elég magas a Scouting-ja), hogy a rejtett dolgokat észrevegyük. Az öreg király az üzenet szó szerinti bediktálása után odaad egy kulcsot, amivel megszerezhetjük az első, szuper-homályos szövegu tekerestet, amelynek megfejtése az első agymunkát igényelő feladat.

Az előző részhez hasonlóan, itt is jellemző, hogy a megoldásokat nem szépen sorba gyalogolva találjuk meg, hanem irdatlan távolságokat bejárva kell ingoznunk ide-oda, ezzel is a program hatalmas meretének illúzióját akarják keltetni.

Mike Murphy

PC		
GRAFIKA	99	Összesen <b>93</b>
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	95	

# TOP LISTA

1993 Január

## AMIGA

- 1 GOBLINS 2
- 2 INDIANA JONES IV
- 3 FLASHBACK
- 4 BILL'S TOMATO GAME
- 5 CURSE OF ESCHANTIA
- 6 K.G.B
- 7 PINBALL FANTASIES
- 8 SIM CITY II
- 9 ROAD RASH
- 10 NIGEL MANSELL G.P

## PC

- 1 FORMULA ONE G.P
- 2 STREET FIGHTER 2
- 3 COMANCHE
- 4 INCA
- 5 AV8B
- 6 SIM LIFE
- 7 COOL WORLD
- 8 DAUGHTER OF SERPENTS
- 9 CAMPAIGN
- 10 JOE AND MAC CAVEMAN NINJA

## GAMEBOY

- 1 PRINCE OF PERSIA
- 2 HOOK
- 3 DR. FRANKENSTEIN
- 4 T2
- 5 SUPER MARIO LAND 2

## SEGA MEGADRIVE

1. EA HOCKEY 2
- 2 SONIC 2
- 3 RAMPART
- 4 DESERT STRIKE
5. TERMINATOR

## C-64

- 1 CRYSTAL KINGDOM DIZZY
- 2 HAGAR THE HORRIBLE
- 3 SARACEN PAINT
- 4 ELVIRA II
- 5 SLICKS
- 6 DEMON BLUES
- 7 STEINBERGER HOTELMANAGER
- 8 CRAZY CARS III
- 9 CAPTAIN DYNAMO
- 10 ENFORCER





## AZ ANGLIAI CSATA

Ezúttal egy, a történelmi hűséghez stratégiaileg nagyon ragaszkodó szimulátort kaptam ide a kezeim közé. Gyors történelmi áttekintés: 1939. szeptember 1-jén Németország megtámadta Lengyelországot. Ezzel kezdetét vette a II. világháború. 1940. május 10-én a hajnali órákban a Luftwaffe meglepetésszerű támadásokat indított belga, holland és észak-franciaországi repülőterek ellen. A francia kormány június 22-én fegyverszünetet kötött.

A német légierő 1940. július 10-től sorozatos támadásokat intézett a La Manche-on közlekedő angol hajók ellen francia repülőterekről. Augusztus 9. és 18. között haditengerészeti támaszpontok, repülőterek és rádiólokációs állomások ellen összpontosította tevékenységét. Augusztus 19-től szeptember 6-ig elsősorban angol repülőterek és hadiipari létesítmények voltak napirenden. Különösen a Spitfire gépek Southampton-ban lévő gyárát bombázták nagy előszerzetettel. Szeptember 7-től október 5-ig már csak a polgári lakosság körében kísérelt meg pánikot kelteni azzal, hogy London és környékét bombázta.

Kis történetünk a Luftwaffe Anglia elleni inváziójáról szól.

A „Melyik oldalon...” kezdetű tréfás népi fejtőró megválaszolása után három üzemmód közül válogathatunk.

### 1. PRACTICE

Repülsz, lövöldözöl, örökélet, öröküzemanyag, öröklőszér, örökharag stb. alapértelmezetten.

### 2. PILOT

Egyszerű mezei pilóta vagy, aki a kapott feladatokat hajtja végre.

### 3. CONTROLLER

Ez már összetettebb. Itt külön kell választani a német és az angol oldalt. A Luftwaffe oldalán könnyebb dolgunk van. Először is a térképen kiválasztjuk a fehér gyülekezési pontok közül, hogy melyikről melyik vörös célpontot támadjuk meg. Ezután a támadó erők nagyságát tudjuk beállítani figyelembe véve a bevethető erők maximumát, amit a STAND-BY: után levő szám jelez a térkép jobb felső sarkában. Megadjuk a repülési és támadási magasságot, valamint a támadás módját. Meg kell mondjam, hogy annyira tökmindegy mit állítasz

be, hogy nem is érdemes foglalkozni vele. Mert-hogy a célt úgysem találod el, az holtbiztos. Egyedül a stukával van némi esély a sikerre. Ezek után a vadászfedezetet állítjuk össze megadva a gépek típusát (Me-109 v. Me-110), számát, valamint a kíséret módját. Azonban a STAND BY ezekre is vonatkozik, tehát ha 4 gépet indíthatunk egy nap és ebből már három bombázó, akkor már csak egy vadászt adhatunk kíséretként.

Angol oldalon kicsit máskepp fest a dolog. Az első és legfontosabb különbség a sötétszürke kis négyzetek, amelyek a repülőgépgyárakat jelölik. Vannak Hurricane és Spitfire üzemek. A kész gépeket innen tudjuk transportálni a repterekre. Láthatjuk, hogy mennyi gép van már kész, mennyi lesz másnapra, és mennyi egy hét múlva.

A világosszürke repülőtereken Hurricane gépek állomásoznak, a vörösökön Spitfire-ok. Gépeket lehet egyik reptérről a másikra is küldeni, de csak azokra, amelyeken ugyanaz a típus található. Ezen az oldalon is meg van szabva egy limit, hogy egy küldetésben hány gép vehet részt maximum. Annak természetesen semmi akadálya, hogy egyszerre több állomáshelyről indítsunk köteléket, akkor azonban a limit megoszlik a repterek között. Ilyen esetekben viszont megválaszthatjuk, hogy melyik kötelékben kívánunk repülni.

A térkép tetejére klikkelve, vagy F10-re kapunk egy pull-down menüt, amelyben a különböző opciókat lehet beállítani. Ez a menü repülés alatt is behívható, de akkor már nem tudjuk a legtöbb dolgot beállítani.

Ez a program a profi hanghatásokon és az általa

# REACH FOR THE SKIES



ban magas színvonalú grafi-kán kívül sok újat sajnos nem tud nyújtani. Ami az előnye, hogy más prg-khez képest igen kevés történelmi mozgásteret biztosít. Még gyakorló (practice) módban sem választgathatók kedvemre a géptípusok között. Akár az angol, akár a német oldalon harcolok, a program odavet egy feladatot; eszed nem eszed, nem kapsz mást. Azért legalább annyit megenged, hogy ha több kötelék megy más-más repterekről, akkor azt megszabhatom, hogy melyiknek akarok lelkes (és jó eséllyel hulla) tagja lenni. Egyébként a RAF oldalán azért jobb repülni, mert a radarrendszer mindig pontosan rávezet az ellenségre. Csak a sok üzenet közül, amit a társak és a torony ad, tudd hogy melyiket szánták neked.

Azonban arra nagyon ügyelni kell, hogy a géppark 75% alá ne csökkenjen, mert akkor ez a snájdig finom úr, Mr. Winston Churchill a maradék angol légi-flottával Kanadába emigrál. Akinek viszont pontosan ez a célja, annak két megoldás kínálkozik. Az első, hogy az angolok oldalán harcolva a lehető legalacsonyabb hőfokon tartja a harci lázát, azaz igyekszik állandóan lelővetni magát, vagy egyéb más módon megszabadulni a gépétől, esetleg repülő-bajtársait is jóízűen hátba-támadhatja. A másik lehetőség, hogy a németek oldalán küzd. (Ravasz egy húzás, mi?) Egyébként nem rosszak ezek a német gépek, hiszen koruk legmodernebb eszközeinek számítottak, csak az nem fér a fejembe, hogy a Do-17-es, a He-111-es és a Ju-88-as gépeket miért nem engedi a program vezetni. Hiszen a SWOTL-ban is vezettem B-17-est, aminek a személyzete 10 főből állt,



FOTO: AMIGA

mégsem zuhantam le fél-percenként. Arról nem beszélve, hogy ha már bombázógép, akkor szeretnék én magam bombázni, mert így a küldetés csak egy harmadrangú lövöldözős játékká degradálódik. A programozók kicsivel több munkát is belefeccölhettek volna a bombázók belső kidolgozásába. És akkor még finom is voltam. A lövészkupolák mind a négy típusnál (Ju-87 is) ugyanúgy néznek ki. A fedélzeti gépfegyvereket az arcade játékokból ismert korongban kereszt helyettesíti, ami megint csak nem vált a program becsületére. A többi gépnél pedig a műszerek mondhatni csapnivalóak. Kérdőjel, hogy a vadászgépeken mi szükség van az autopilotra. Azt, hogy II. világháborús repülőgépekbe hogyan kerül videókamera, már meg sem kérdezem. Mert sokkal korrektebb lenne, ha repülés előtt megkérdeznék a program, hogy felvegye-e videóra a repülést. Azonkívül német oldalon a program teljesen megszabadít a fel- és leszállás élményétől.

Az előzőekben szó volt arról a bizonyos 75%-ról. Rá kellett jöjjek, hogy a program németpárti. Tudniillik

akármit is csináltam, a R.A.F. mindig elérte ezt a bűvös számot. Az akármilyen alatt azt értem, hogy német oldalon harcolva csak az enyéimet lőttem nagy buzgalommal, előszeretettel zuhantam le mindig, és a RAF ereje mégis mindig 75% alá redukálódott.

Összefoglalva azt tudom elmondani erről a programról, hogy maga az ötlet megnyerő, de a kivitelezése már kevésbé dobogtatja meg kicsi szívem. Német oldalon a grafika kissé elnagyolt, 92-es játéktól nem ezt várná az ember. A hang viszont határozottan kellemes. Az intro digitalizált élethű zaj, a programban sem rosszabb. Ebben azért a programozók kitettek magukért. A Stuka mint köztudott zuhanófékekkel van ellátva, amelyek éles sívító hangja sokszor demoralizáló hatással volt az ellenség földi erejére. Szerencsére ez sem maradt ki a hangrepertoárból. Persze ezek a hanghatások csak egy normális hangkártyával érnek valamit, pl. egy olyannal amit az 576 KByte üzletében vettem.

Drebl

#### Billentyűzet:

F1 – külső nézetben közelít  
F2 – külső nézetben távolít

- F3 – ha leköpnék sem tudom
- F4 – I. mint fent
- F5 – egyszerű külső nézet
- F6 – követő nézet
- F7 – bombázó nézet
- F8 – műhold nézet (hmm... ez roppant érdekes. Csak nem az UFO-k?)
- F9 – rakéta nézet (ez is ritkaság számba ment anno drakula)
- F10 – menü
- TAB – időgyorsítás (gyorsan rájössz hogy működik)
- Numerikus billentyűzeten a számok 1–9 között: tekintetek vetése szanaszéjjel
- A – autopilot
- I – információ
- P – szünet
- S – hang ki/be
- F – flaps ki/be
- G – kerék ki/be (Stukánál természetesen nem működik)
- V – videófelvevő ki/be
- T – lövészek automatán
- Bsp – JU-87-nél a pilóta bombáz vagy tüzel
- \* – fénykép készítése

PC	AMIGA	
GRAFIKA	83	Összesen
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	80	
		<b>79</b>



# King's Quest VI.

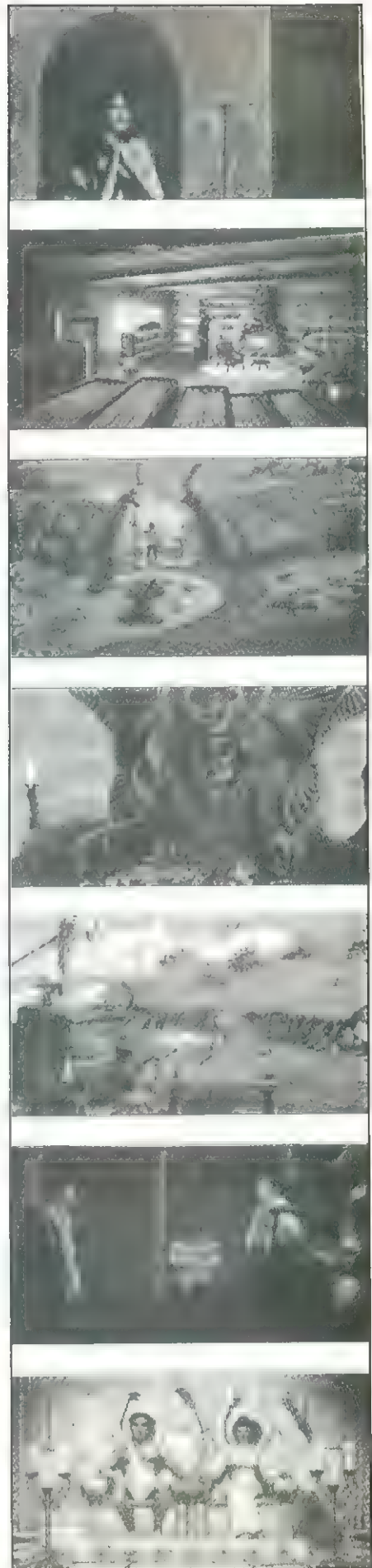
## A ZÖLD SZIGETEK ZSARNOKA

**Elérkeztünk immár a 6. részhez a King's Quest sorozatban. A Sierrának sikerült még a brilliáns 5.-nél is jobbat összehoznia! Hatalmas méret (15Mb), több mint 50 tárgy, csodálatos animációk, élethű hangok. És az intro? Ilyen tényleg csak a mesében van! 5 Mb teljes képernyős animáció, tiszta beszéd... szinte tökéletes. Ezúttal a leírás eléggé tömör, de hát nem csak a PC-seké a lap.**

Alexander, Graham fia, Daventry hercege a varázstükrőben meglátta Cassimát, aki a Zöld szigetekről hívta, s a segítségét kérte. Alexander a csillagok állásából megtalálja a Zöld szigeteket, ám a parton hajótörést szenved...

A partra sodródott családi gyűrűnket vegyük fel, majd húzzuk arrébb a gerendát, s az alatta lévő ládából vegyük ki a pénzérmét, s induljunk a falucskába, egyenesen a kereskedésbe. Itt beszéljünk az eladóval, vegyünk magunkhoz egy mentacukrot az edénykéből, majd vegyük meg a zenélő madarat (az itt vásárolt tárgyakat bármikor becsereélhetjük), majd menjünk át a könyvesboltba, vegyük fel a kis székről a bonus könyvet, majd turkáljunk a jobb oldali könyvszekrényben, ettől kiesik egy lap az egyik verseskötetből. Beszéljessünk kétszer az árussal, aki felvilágosít Alhazredről, aki a kastélyában őrzi Cassimát. Sétáljunk el a kastélyig, az órök a gyűrűnket látva beengednek, de Alhazred kidobhat. Menjünk vissza könyveshez, s beszéljessünk a bohóccal, majd mutassuk meg neki a gyűrűnket. (Mivel ő az udvari bolond, nagy segítségünkre lesz később. De óvakodjunk Alhazred kémjétől, Shamir dzsinntől, aki más-más alakban próbál rászedni, de megcsillanó szeméről ráismerhetünk.) Keressük fel a hajóst, beszéljünk vele, erre beenged, csevegjünk tovább, s megtudjuk, hogy a szigetet egy varázstérkép segítségével lehet elhagyni. Az asztaláról vegyük fel a nyűllábat, majd irány a boltos, aki a gyűrűnkért cserébe ideadja a varázstérképet, amivel ezentúl vízparttól tudunk teleportálni, rámutatva a kívánt célpontra. Tustent próbáljuk ki, s menjünk a Sacred Mountain szigetre, s vegyük fel a partról a tollat és a virágot, majd térjünk vissza a Crown sz.-re, ahol a boltos épp kidob néhány dolgot,

köztük egy értékes láthatalanság-tintát is Vegyük fel, majd irány a Wonder sz. Itt be kell bizonyítani öt kicsi törpének, hogy nem vagyunk emberek. A nagyorruknak adjuk a virágot, a fülesnek zenéljünk a madárral, a nyelvessel adjuk a mentacukrot, a nagykezünek a nyűllábat, s a gülüszemű előtt használjuk a tintát. Gyorsan vegyük fel a partra sodródott papírt, majd olvassunk fel az álmatlan kagylónak, s közben lopjuk ki a szájából a gyöngyöt. Irány jobbra, s túrjunk a könyvek közé: előjön a könyvkukac, s megígéri, ha hozunk valami fontosat neki, ad egy könyvet. Ezután nézzük meg a pókhálót közelről, s kezdjük letekerni a szálát. Amikor a pók odamegy, szedjük ki a hálóból a papírdarabkát, rajta egy szó szeretet. Irány a csodálat kertje, ahonnan vegyük fel a rohadt paradicsomot és a jégkáposztát, majd furulyázzunk a napraforgóknak, s közben vegyük fel a falról a lyukat (furulya a Crownon, csere a kereskedőnél). Lépjünk be sakkországba, s próbáljunk továbbmenni: a pacik nem engednek, de kijön a két királynő, s a fehér egy széndarabot kér tőlünk, a piros otthagyja a sálját. Irány a Beast szigete, ahol adjuk oda a kicsi könyvkukacnak a papírt, aki ezért hajlandó velünk jönni. Dobjuk a forró vízbe a jégkáposztát, s keljünk át rajta. Vegyük fel a lámpát, s a kert elől a téglát (a kertbe NE menjünk!), majd irány ismét a S.M sziget. Másszuk meg a logika falát (a kérdésekre bármit felelhetünk), s az Azur lordok kerése mentük meg a minotaurusztól Lady Celestét. Hozzuk el a gyertyát a Crown-i kereskedőtől, majd a katakombákban keressük meg a koponyát, a pajzsot, a pénzerméket, majd a prést, és a téglát dobjuk a fogaskerek közé. Az alsó szinten keressük meg azt a szobát, ahonnan zaj hallatszik. Rakjuk a keleti falra a lyukat és lessük meg





ahogy a szentélyébe megy a minotaurusz. Keressük meg a szőnyeges termet, s nyomjuk meg a szőnyeg alatti gombot. A szentélybe érve tartunk a minotaurusz elé a piros kendőt, mire ő a tűzben landol. Jutalmunk egy fiola szentelt víz meg egy kis tőr, s a térképen megjelenik a Dridák szigete. Az új helyszínről lopjuk el a szekercét, s egy kis szenet, amit vigyünk is el a Wonderre, a királynőnek, aki egy tojást ad érte. Vigyük vissza a könyvkukac kicsinyét, aki hálából egy könyvet ad nekünk, amit a Crown-i boltban cseréljünk be a varázskönyvre. Kezdjük is el a varázslatokat: töltsük a lámpába a szentelt vizet, majd a mocsár mellől vegyünk fel egy üveg tejet, s adjuk a kertben az egyik gyerekparadicsomnak. Erre a többi sírni kezd, s mi egy kis könnyet tölthetünk a lámpába. A kertben a széken lenni kell egy teáscsészének, s az asztalon egy üvegcsének – vegyük fel őket. A mocsárból merítsünk 3-szor a teáscsészével, amitől szörnyen dühös lesz az ág a lában, s még tovább hergeli a parton ülő fákcska. Adjuk a fákcskának a paradicsomot, mire ő megdobja az ágat a lában, aki swamp oozet dob vissza. Ez kell nekünk varázsfestékhez, tehát ebből merítsünk. Ezután irány a Beast szigete, az örökös nyilas előtt a pajzs segítségével bejuthatunk a kertbe. Szakítsunk le egy szál rózsát, majd az előttünk összenövő bokrot vágjuk szét a szekercével. Bent maga a Beast fogad, aki – mint tudjuk – egy szép lány segítségére vár. Siessünk a Crownra, a rózsás házból kijött lánynak adjuk át a rózsát és a Beasttól kapott gyűrűt... a többi ismerjük a meséből... Jutalmunk egy tükör és a lány régi ruhái. Töltsük meg a kút vizével a lámpát, s mormoljuk el az esőcsináló varázslatot a könyvből. Tépjünk le még egy rózsát, majd irány a Crown sz., a kereskedőnél váltsuk ki a gyűrűnk a gyöngyért, s hozzuk el a zenélő madarat. Menjünk el a nagy fához, csaljuk le a madarat a zenélővel, s küldjük

el vele Cassimának a gyűrűnk, a verset és a rózsát. Jutalmunk egy szalag, amiben egy hajszalet találunk. Most válaszü előt állunk: vagy már most bemegyünk a női ruhában a kastélyba, vagy továbbjártunk. Én a teljesség kedvéért végigjártam, tehát irány a Druidák sz.-e, az áldozóhely, ahol rögtön a tűz fölé helyeznek, de szerencsére a lámpa aktivizálódik, s az eső eloltja a tüzet. A druidáktól a halál országáról hallhatunk, s Night Mare-ről, aki a két világ között képes közlekedni. Rakjuk a parázsba a koponyát, majd az izzó fejbe a tojást és a hajszalet (ez a bájló varázs). Irány a S.M.-sz., ahol megtaláljuk Night Mare-t. Küldjük rá egy bájló varázslatot, s elvisz minket az alvilágba. Beszéljünk Cassima szüleivel, akik egy jegyet adnak, majd a következő képernyőn lévő asszonytól egy kendőt kapunk, és megkér, hogy keressük meg a fiát. A halál kapujában játsszunk egyet a csontokkal, mire a csontvázak táncra perdülnek, s egyikük elejt a kulcsát. Adjuk át az örne a jegyet, majd bent vegyük le a lovag kesztyűjét, s menjünk OVATOSAN a révész, merítsünk a teáscsészébe vizet, majd adjuk át a pénzünket a révésznek, aki átvisz a halál urához. Hogy a Lord színe elé kerülhessünk először egy találós kérdésre kell felelni (LOVE). Dobjuk a Lordhoz a kesztyűt, majd tartsuk elé a tükröt: meglátva a rengeteg szenvedést, egy könnycsepp jelenik meg az arcán: nyertünk! Cassima szüleivel szerencsésen landolunk a Crown sz.-en. Térjünk be a kereskedőhöz, s igyuk meg a zöld lötytyöt, amitől tesztalottá válunk. A dzsinn ezt látva viszi az örömhírt Alhazrednek, aki visszaparancsolja a lámpába. Az öreg lámpaárusnál cseréljük be a lámpánkat a hosszúkás kékre, vegyük meg az ecsetet, s irány a palota fala. Keverjük össze a csésze tartalmát a fekete tollal, s az ecsettel fessünk egy ajtót a falra, majd süssük el utolsó varázunkat... A kastélyban keressük meg az elveszett

gyermek lelkét, adjuk át neki a kendőt, ő elárul egy titkos ajtót. Keressük meg Jollot, s adjuk oda a lámpát, ő majd kicseréli, mi pedig húzzuk meg a páncél jobb karját, mire megnyílik a titkos ajtó. A titkos járaton haladva nézzünk be a lyukakon: az elsőből az örököt látjuk, s azt halljuk: ALI...; a másik mögött Cassima szobája van, adjuk neki a tört; a harmadikon Alhazredet láthatjuk, amint levelet ír. A járat egy szobába vezet, ahol egy dobozban levő papíron a ZEBU szót olvashatjuk, s a láda pedig (a kulcs nyitja) egy meghívót tartogat számunkra. Menjünk vissza (nehogy ki az ajtón!), s a baloldali ajtónak mondjuk: ALIZEBU. Kinyílik, s bent megtaláljuk a szigetekről elcsent dolgokat. Alhazred egymás ellen akarta uszítani a szigeteket hamis vádakkal („a másik lopta el...” stílusban). Felcsendül a nászinduló... Rohanjunk az emeletre, az örne adjuk át a meghívót, s az esküvőn kiáltunk Cassimára... Kiderül, hogy Shamir dzsinn öltötte fel a lány alakját... Cassima szülei megmentik életünket, de Alhazred elmenekül. Vegyük üldözőbe. Alhazred Shamirral akar elpusztítani minket... Hál isten-nek Jollo az utolsó pillanatban megérkezik a lámpával, s mi parancsoljuk bele Shamirt. Vegyük le a falról a kardot, s győzzük le Alhazredet, amiben Cassima is segít a törrel... Jutalmul elnyerjük Cassima kezét és a Zöld szigetek királyságát.

(koronczai)

PC			
GRAFIKA	100	Összesen	99
ZENE	89		
JÁTSZHATÓSÁG	98		

**CHIP**

Számítógép magazin

*Boldog  
új évet  
kíván az  
**576KByte**  
olvasóinak!*

**CSŐRÜLET 576KByte**

Minden szombaton reggel 3/4 9-kor  
a **TV-1-en Cimbória**

Játssz velünk a  
**CSŐRÜLETBEN**

Játékprogramokat  
és az 567 KByte újságot  
nyerheted

**MINDEN JÁTÉKOS NYER!**



Bár már több hónap eltelt a nyári olimpia óta, az Accolade játékát még mindig nem tudtam félretenni. A grafikák, színek, animációk és hangok olyan fantasztikusak, hogy már a demó végignézése is remek szórakozást jelent. A program nyolc versenyszámának nagy része pedig annyira érdekes és látványos, hogy egyszerűen nem lehet megunni.

# Summer Challenge

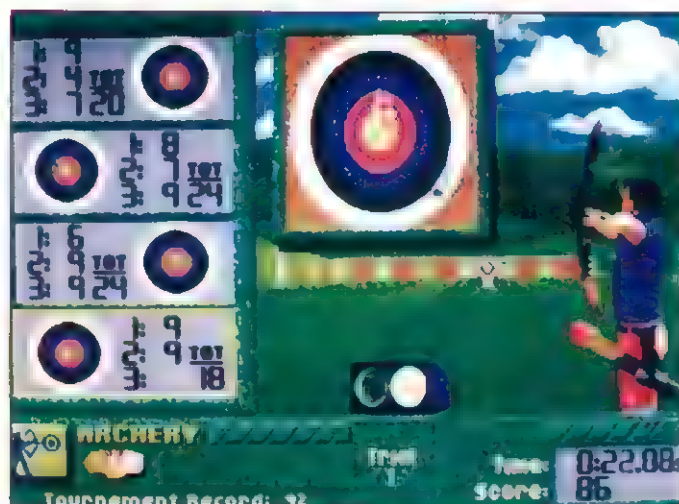
Az olimpián egyszerre legfeljebb tíz játékos vehet részt. Ha ennél kevesebben vagyunk, bizony igen kemény gépjátékosokkal kell felvennünk a versenyt. Szerencsére, mielőtt a sorsdöntő futamokra sor kerülne, lehetőségünk van egy kis gyakorlásra is.

Az egyes versenyszámok képernyőjén elég gyorsan kiismerhetjük magunkat, hiszen a sportágakban mindig mindent ugyanott találunk. A kép bal felső részén például a szám pályájának alaprajzát találjuk, ami kerékpárnál teljesen felesleges. Az ugrószámokban ugyanitt a lécs magasságát látjuk. A kép alján találjuk a versenyző nevét, valamint gyakorlás közben az eddigi rekordot, verseny közben pedig az első helyezéshez szükséges eredményt találjuk.

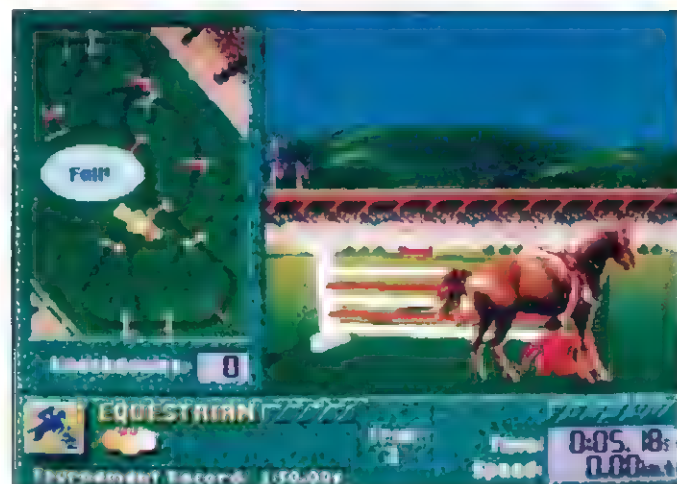
## Ijászat

Az ijászat során négyszer három lövést kell leadnunk, az egyes sorozatokhoz 30-30 másodperc áll rendelkezésünkre (az időt és az eddigi összpontszámunkat a jobb alsó sarokban láthatjuk). Óránk akkor indul, amikor a céltábla kinagyított rajza megjelenik a kép közepén.

Ijunkat az ENTER lenyomásával feszíthetjük



FOFO PC.



meg, és a gombot csak a célzás befejezésekor szabad elengednünk! A célkeresztet a táblán a nagy kurzormozgató nyíllal irányíthatjuk, de mivel a kereszt célzás közben szívverésünk ütemére teljesen ki-

számíthatatlanul imbolyog, így egy jó találat gyakran csak szerencse kérdése. Ennek ellenére az egész játék során ebben a számban lehet a gépjátékosokat legkönnyebben legyőzni.

## Lovaglás

Szerintem ez a szám fantasztikusan jól sikerült, és kiemelkedik az egyébként is remek programból. A versenyt egészen érdekes szemszögből követhetjük, ugyanis a rajzon emberként és lovunkat hátulról és kicsit felülről látjuk. A kép bal szélén a pálya alaprajzát és az akadályok helyét, a térkép alatt pedig az eddig levert akadályok számát találjuk. Végül a jobb alsó sarokban az indulás óta eltelt időt és lovunk sebességét látjuk.

A feladatunk látszólag egészen egyszerű: minél gyorsabban és minél kevesebb akadályt leverve kell végighaladnunk a pályán. A dolgot csak az nehezíti, hogy ha leesünk a lóról – ami eleinte elég gyakran előfordulhat – vagy kihagyunk egy akadályt, kizárunk a küzdelmekből. A verseny természetesen időre megy, s minden levert akadályért 10 másodperc büntetést kapunk.

Lovunkat a fel, illetve le nyilakkal gyorsíthatjuk és lassíthatjuk, a jobbra és balra nyilakkal pedig fordulni tudunk. Az akadályokat a szóköz lenyomásával ugorhatjuk át. A pályán minél gyorsabban vágózunk, annál nagyobb és biztosabbat



ugorhatunk. Túl nagy sebességnél azonban már nehéz, hogy jó párszor neki kellett gyürkőznöm, mire végre sikerült végigmennem rajta.

## Kajak

Itt a klasszikus kajak helyett az annál valószínűleg sokkal látványosabb vadvízi evezést találjuk. Ez pedig azt jelenti, hogy kis csónakunkkal egy meredek partok között száguldó patakon kell épségben lejutnunk. Az amúgy is elég veszélyes feladatot csak tovább bonyolítja, hogy eközben felülről belógatott elég szűk kapuk között kell áthaladnunk. Szerencsére a kapuk kihagyásáért csak 20 másodperc büntetést kapunk és nem zárnak ki véglegesen a futamból. Hasonlóan büntetés jár – mindössze 5 másodperc – a kapuk érintéséért is. Menet közben hibáink számát a térkép alatt, az eltelt időt és sebességünket pedig a kép jobb alsó sarkában láthatjuk.

Emberkénk sebességét az előre, illetve hátra nyilakkal változtathatjuk, a fennmaradó két nyíllal pedig természetesen kanyarodni tudunk. Ha valaki még az előzőnél is élesebb fordulatokra vágyik az egyszerre nyomja le az ENTER-t és a jobbra vagy balra nyilat.

## Gátfutás

A gátfutás szintén látványos és nagy figyelmet igénylő versenyszám, de sajnos nagyon fárasztó is, hiszen 400 méteren keresztül megállás nélkül az ENTER-t kell püfölnünk, így ösztökélve minél nagyobb iramra emberkénket. Ezen erőlködés közben az egyetlen érdekességet a felbukkanó akadályok jelentik, melyeket a szökőz lenyomásával ugorhatunk át. S hogy a



FOTO: PC



dolog még egy kicsit nehezebb legyen, ha túl korán vagy későn ugrunk, emberkénk megbotlik a gátban és lelassul, sőt nagyobb hibák után hasra esik és így kénytelen feladni a versenyt.

## Rúdugrás

Ez szintén egy látványos és izgalmas versenyszám. Ugrás előtt a le-fel nyilakkal állíthatjuk be a magasságot, majd az ENTER lenyomása után kezdhetjük az ugrást. Nekifutásnál a gyorsításhoz szintén az ENTER-t kell ütemesen nyomogatnunk (ezt a izgalmas műveletet a rúd elengedéséig ne is hagyjuk abba). Amikor a szivacs közelébe értünk, nyomjuk le a szökőzt. Ekkor emberkénk leteszi a rúd vé-

gét és a levegőbe emelkedik. Amikor már elég magasra jutott, engedjük el a szökőzt és a gyorsítást is befejezhetjük.

Itt végre minden magasság teljesítéséhez három kísérlet áll rendelkezésünkre és egy sikeres ugrás után tovább emelhetjük a léceket. (A téli változatban a szabályok még nem feleltek meg a valóságosnak.)

## Magasugrás

A magasugrás tulajdonképpen teljesen megegyezik a rúdugrással. Ugyanúgy kell a magasságokat beállítanunk, szaladnunk, ugrunk és leesnünk. Ami igazi újdonság, az a sok jópofa rajz és animáció, ami a sikertelen ugrásokat kíséri.

## Gerelyhajítás

Hát sajnos a gerelyhajításra sem találtak ki semmi újat, úgyhogy használjuk az előző két számban már jól begyakorolt módszert. Az ENTER-rel ismét gyorsítunk, a szökőz lenyomásával viszont most a dobás szögét állítjuk be. Emberkénk akkor dobja el a gerelyt, amikor elengedjük a szökőzt. Ebben a számban is három kísérletünk van, s a versenybe csak a legnagyobb dobás számít be (természetesen ha belépünk, az érvénytelen dobásnak számít).

## Kerékpár

Hát a végére maradt a leggyengébb rész. Bár ez a versenyszám is gyönyörű, de semmi ötlet, érdekesség nincs benne. Négy kört kell tekernünk lehetőleg minél gyorsabban, s ehhez másfél percen keresztül egyszerűen az ENTER-t kell vernünk (és persze a jobbra és balra nyilakkal a pályán kell maradnunk).

Szóval a játék fantasztikus meg gyönyörű meg minden, de például az utolsó versenyszám már elég unalmas. De ezt nem is lehet csodálni, hiszen rengeteg sportág van (pláne, ha hozzávesszük a téli olimpiát is), és ennyi teljeseen új ötletet elég megerőltető lehet kitálatni. Ezért mindenki válassza ki azokat a tusákat, melyek szimpatikusak és szórakozzon jól. Nagyobb társaságnak pedig egyszerűen nem is tudnék jobb időtöltést ajánlani, mint egy olimpiai pontvadászatot.

## PC

GRAFIKA 100  
ZENE 90  
JÁTSZHATÓSÁG 100

Összesen

99



# THE PRINCE BUFFOON Gobliins 2

Folytatás a 25. oldalról

hiszi, hogy a szobor beszél, mi Fingus-szal a székre felállva kiakaszthatjuk a szörny feletti kötelet. Ezután már csak Winkle-lel meg kell ijeszteni a szörnyet a fogsorral, majd a nyakába kell dobni az üllőt, s máris szabad az út lefelé. Vegyük tehát elő a bűvárfelszereléseinket, és ugorjunk.

A tenger alatt először Winkle-lel másszunk fel a hajóárbócra, majd Fingus-szal nyomjuk meg a lámpát. Kapjuk el a lámpahalat, és rakjuk fel a jobb felső sarokba, a sötétbe, ahol így egy láda válik láthatóvá. Ezután menjünk ki jobbra. Fingus-szal másszunk be a felső lyukba, majd Winkle-lel. Fingus-szal a székről ugorjunk rá a tengeri csikóra, aki felvisz minket a sellő mellé. Ott találhatunk egy lyukat, amiben kotorásszunk. Egy rákot találunk, amely azonban elszalad. Viszont egy kesztyű jön elő utána, amire Winkle-lel dobjuk rá a kagylót. Másszunk le, és vegyük ki a kesztyűt húzzuk rá a balfelső sarokban található szemre, s így most már meg tudjuk nézni, hogy mi van a mögöttes lévő üvegben. Winkle egy gyöngyöt, Fingus pedig egy segélykérő levelet szed ki az üvegből. Most menjünk vissza a hajóroncsához. Fingus-szal álljunk rá a kagylóra. Winkle-lel nyomjuk meg a lámpát, majd forgassuk meg a kormánykereket. A kinyíló kagylónak fel kell repítenie Fingus-t a hajó elejére. Ekkor Winkle-lel dobjuk a tengericsillagot a ládára. A csillag felfeszíti a ládát, Fingussal mi pedig piszkáljuk meg a hajó elején a szobrot minek hatására az feldobja őt a ládához. Ha jól csináltuk, Fingus kiveszi a tört a ládából. Winkle-lel menjünk be a hajó belsejébe, mivel bentről kinyomja a hajó oldalán lévő koponyát, amit pedig Fingus-szal, a törrel vágunk le. A koponyából kieső gyémántot természetesen vegyük magunkhoz, majd menjünk vissza jobbra. Adjuk oda a gyémántot és a gyöngyöt a sellőnek, aki hálából kinyitja a rácsok egy részét. Mutassuk meg a polipnak a herceg kétségbeesett levelét (milyen szerencse, hogy tud a polip olvasni), aki rögtön segítőkészebb lesz, és kinyitja a maradék rácsokat. Szedjük össze a kesztyűt, és a széket, és már távozhatunk is.

A vár csőrendszerein keresztül végül a konyhába kerülünk. Nyomjuk meg Fingus-szal a falon függő hal szemét. Fingus jó nagyot kap a haltól, viszont repülés közben leveri a sót, amit vegyünk fel. Emeljük fel a lábas fedelét, és Winkle-lel sózzuk meg a bent ülő fazont. A fickó nagyon örül a fürdősónak, s elárulja, hogy az egyik fazékban egy reszelőt találhatunk. Vegyük tehát ki Winkle-lel. Fingus-szal fogjuk meg a jobb oldali kötelet, Winkle-lel pedig húzzuk meg a bal szélsőt. Ha felértünk Fingus-szal, reszeljük el a kalitka tetejét. A kalitka elrepül, s így már oda tudunk menni a szögekhez. Húzzunk ki egyet a falból. Most egy elég galád tréfa következik a szakáccsal szemben. Winkle-lel jól sózzuk meg a készülő ételt, majd menjünk a szakács mögé. Amikor az ablakon benyúló hűstorony jól megrángatja a szakácsot, rakjuk a hátsó fertálya alá a szöveget. Szerencsétlen szakács amint visszaül, fájdalmában felhajtja az egyik készülő gombócot, amit - a már ott várakozó - Fingus-szal jól locsolunk meg a barátság italunkkal. Ezek után menjünk balra, a trónterembe. Itt már láthatjuk, hogy a Démonkirály gombócot kedvelő udvaronca immár ártatlan mosollyal ül a helyén. Vegyük fel a borsot. Winkle-lel a székről tartsunk bakot a felső szint felé, és másszunk fel Fingus-szal. Fent nyomjuk meg a gombot, és másszunk be Winkle-lel az így kinyíló szembe. A szobor fején keresztül a fülein át közlekedhetünk. Ha a fent található nyelvet Winkle-



FOTO: AMIGA

lel, akkor húzzuk meg, amikor Fingus épp a fejben sétál, akkor a kinyíló szemén keresztül Fingus egy gomb segítségével egy svábbogarat ereszt ki a trón aljánál. Miután ezt megtette, Winkle-lel siessünk le a baloldali lyukhoz, s abba benézve vonjuk el az udvaronc figyelmét. Ezalatt Fingussal a másik oldalon a kesztyűvel be kell nyúlnunk a lyukba, s így fel tudjuk venni a svábbogarat mielőtt az udvaronc befalná. Ha megvan a bogár, rakjuk ugyanehhez (a jobboldali) lyukhoz, és öntsünk erre is barátság italt. Ezzel a másik udvaronc is ki van löve. Ezután fogjunk ugyanígy még egy bogarat, és távozzunk balra. Fingus-szal tépjünk ki egy szálat a sisak tollából, és mártsuk a festő vödörbe. Mint azt a festményen láthatjuk, a démon

Álljunk Fingus-szal, és Winkle-lel is a gép alá, a herceggel pedig kapcsoljuk be a gépet. Így hőseink összemennek, és egy asztalra teleportálódnak.

Vigyünk odébb a kést kétszer, úgy hogy a nyelénél Fingus-szal, az élénél pedig Winkle-lel fogjuk meg. Ezután Fingus-szal kivehetjük a könyvjelzőt, amit pedig rakunk kanócnak a gyertyába. Winkle-lel fogjuk a gyufát, és piszkáljuk ki vele a koponya szemét. Focizzunk egyet a szemmel a herceggel. Jó gyerekhez méltóan rögtön ki is törí az egyetlen lehetséges üveget, a szemüveget, Fingus-szal tartsuk a kitört darabot a fényre, s így gyújtuk meg a gyertyát. A gyertyából kiolvadt viaszt nyomjuk bele a levélen található pecsétbe. Az így keletkezett lenyomattal

## C-64 magnószok FIGYELEM!

Minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kivágva és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

Tehát:

**PRESS PLAY ON TAPE...**



kinyithatjuk az asztalon heverő dobozt, a dobozból kieső magot pedig tegyük a térképen található faluhoz. A mag helyén kinőtt növényen mindhárom hősünkkel ereszkedjünk le.

A herceg nem nagyon akar lejönni a paszulyról, ezért próbáljuk meg Winkle-lel lehozni. Másszunk be a lyukba. Leccsalogatni ugyan nem sikerül, de egy babbal gazdagabbak lettünk. Emeljük fel a földön a követ, s a kinéző vakondnak adjuk oda a babot. Mialatt Winkle még egy darabig nem engedi el a babot, Fingus-szal vegyük le a vakond sapkáját. Winkle-lel verjük le egy almát a gyufával, Fingus-szal pedig kapjuk el az almát a sapkával. Most már az almával együtt bújjunk be a lyukba, s így végül sikerül a herceget lehozunk. Nem sokáig tart az örömünk, mivel a herceg gyorsan bekap egy gombát, és eltűnik. Nincs más választásunk, mint utánamennünk. Együnk tehát mi is a gombából.

Ismét egy furcsa helyszínre kerültünk. Álljunk Fingus-szal a tekebábuk mellé, az előzővő tekegolyóra pedig a csillagról ugorjunk rá Winkle-lel. Az így szerzett golyót tegyük a túldoldalon található doboz tetejére, és maradjunk is ott. Fingus-szal ugráljunk a jobbsó lemezen. Így a ládából felrepülve Winkle lesodor egy biztosítót. Szerezzünk ismét egy golyót, de miután feltettük a doboz tetejére, Winkle-lel a katalpultura álljunk. Így a golyó a katalpultura esik, s Winkle felrepül a legfelső szintre. Fingus-szal álljunk a szivárvány aljánál levő lemezre, Winkle-lel pedig a fenti lemezen ugráljunk. Most már Fingus is feljutott. Készítsünk vele egy buborékot az antenna segítségével, majd üljünk rá buborékra. Ezalatt Winkle-lel menjünk vissza a legalsó lemezhez majd, amikor Fingus a buborékon üve leért a ládáig, kezdjünk el ugrálni a lemezen. Ennek következtében Fingus a biztosítót mellett köt ki, amit persze vegyünk fel. A már ismert módszerrel ismét juttassuk fel mindkét goblinunkat a legfelső szintre. Egyikükkel nyomjuk meg a herceg melletti gombot, majd amikor a herceg belefolyt a fúvókába, a másikkal nyomjuk meg az antennát. Ezután menjünk a buborékhoz, és a tüvel pukkasszuk ki belőle a herceget.



FOTÓ: AMIGA

Végre visszajutottunk hát a paszulyhoz. A herceggel álljunk a katalpultura. Winkle-lel nyomjuk meg a gombot, majd amikor a kulcs megjelenik tapossunk rá Fingus-szal a katalpultura. A hercegnek sikerül megszereznie a kulcsot, azonban egy madár elviszi őt is, és a kulcsot is. Menjünk tehát utána, hátra.

Az ott található követ a két goblinnal adogassuk fel a harmadik szintig. Winkle-lel ugorjunk rá a tigris fejére, majd Fingus-szal dobjuk a tigris farkára a követ. Winkle így felrepül a szoborfejig, amit lökjünk le. Ismételjünk meg az ugrást a tigrisről, de most csak a második szintről dobjuk a követ, majd Fingus-szal álljunk a tigris fejére. Lökjük le Winkle-lel ismét a fejet, így Fingus a különálló kis talajra érkezik. Ugráljunk ott, ahol három felkiáltó jelet jelez a pointer. Amikor a kis földdarab egy szintben van Winkle-lel, vele is ugorjunk át oda. Winkle-lel támaszkodjunk át a madarak sziklájára, és Fingus-szal gyalogoljunk át rajta. Reszeljük ki a madár kalitkáját teljesen. A madarak ezután el is repülnek. Vegyük fel a kulcsot, és menjünk vissza a házhoz. Nyissuk ki a kaput a kulccsal.

Ismét Tazaar-hoz, a varázslóhoz érkezünk. Mint kiderül a herceget egy démon szállta meg. Próbáljuk meg kiűzni az újonnan nálunk lévő varázslattal. A művelet sikerül, viszont a kijövő démon ismét elviszi a herceget. Vegyük fel a Tazaar feletti polcra a ceruzát. Winkle-lel háromszor rajzoljunk egyre randább pófákat a Tazaar melletti táblára. Tazaar végül beidegesedik, és hozzánk vágja a szivacsot, amit vegyünk fel. Most Fingus-szal próbáljuk kideríteni Tazaar portréját. Mikor a varázsló eldobja a bumerángját, Winkle-lel ugorjunk a fotelba, és kapjuk el. Idegesítsük még egy kicsit Tazaar-t: a pohárból öntsünk egy cseppet a fejére Winkle-lel. Ekkor dühöngeni kezd, és a túldoldalon leesik egy fopiszkaló. Fingus-szal a bumerángot használva állítsuk meg a fopiszkalót, majd vegyük magunkhoz. Winkle-lel piszkáljuk ki a csontváz fogát. A csonti mellkasából kieső üveg azonnal széttörik, amit viszont itassunk fel a szivaccsal. Winkle-lel fújunk a varázsló pipájába, közben Fingus-szal a felszálló füstre csipegetünk a szivaccsal. Ténykedésünkre egy kapu jelenik meg, amin mindkettőjünkkel távozzunk.

Egy barlangba kerültünk, oda ahol a démon tanyázik. Fingus-szal álljunk a jobboldali szemre, majd Winkle-lel fentről (a három felkiáltójelnél) ugorjunk le. Vegyük fel Fingus-szal a az egeret. Lent egy krokodil tanyázik. Csalogassuk ki az egérrel, majd ugorjunk rá a fejére. A démon ekkor kinyújtja a kezét felénk. Gyorsan dobjunk egy bumerángot a barlang falán lévő fogakba. A leeső fog átszúrja a démon kezét és ezért elengedi a herceget. Gyorsan ugorjunk le ismét, így a kiugró szemmel a démon segítőitársát is elintézzük. Most már csak ki kell jutnunk valahogy. Tegyük fel a szivacsot a kő tetejére. A herceggel álljunk a szemre, majd Winkle-lel ismét ugorjunk egyet. A herceg rázuhan a szivacsra, s így benedvesíti a követ. Ezalatt kell nekünk Fingus-szal a kőre rajzolni a kijáratot, amit Winkle-lel azonnal ki is kell nyitnunk. Ha ez megvan, hőseink távozhatnak, és játéknak ezzel vége. THE END

Ha két szóval kéne jellemezni a Gobliins 2-öt, valahogy így tenném: Tömény Hülyeség. Néhány helyszínnél elgondolkodtam, hogy is lehetnek ilyen pihent agyú emberek a világban, akik ezt kitalálták?! Ezzel persze csak annyit akarok mondani, hogy ne hagyj ki ezt az anyagot!

V. Z.

576 KByte

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	93	Összesen <b>90</b>
ZENE	90	
JÁTSZHATÓSÁG	92	



# 576KByte SHOP

XIII. POZSONYI UT 14. — TEL.: 1126-415  
NYITVA TARTAS: HÉTKÖZNAP: 10–18<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9–13<sup>h</sup>-IG

## JANUÁRTÓL MÁR KÖLCSÖNÖZHETSZ A LEGÚJABB



**Super Nintendo**



**Nintendo**



**Game Boy**



**Sega Megadrive**



**Game Gear**

*játékokból*

**Egy hely,  
ahol játszatsz és kölcsönözhetsz!**

## C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

### PROGRAM

ALIEN STORM  
ALIEN WORLD  
AMAZING SPIDERMAN  
ATOMIC ROBOKID  
BACK TO FUTURE II  
BACK TO FUTURE III  
BADLANDS  
BASKET PLAYOFF  
BATMAN MOVIE  
BATTLE COMAND  
BETRAYAL  
BEVERLY HILLS COP  
BIG GAME FISHING  
BLACK HORNET  
BLUE ANGELS  
BOD SQUAD  
BONANZA BROS  
BUDOKAN  
BUFFALO BILL'S RODEO  
CABAL  
CATALYPSE  
CHAMP. EUROPE FOOTBALL  
CHASE H. Q. II  
CHIP'S CHALLENGE  
CHUCK ROCK  
CISCO HEAT  
CLIK CLAK  
COOL CROCK TWINS  
COVERGIRL STRIP POKER  
CRACK DOWN  
CREATURES  
CREATURES 2  
CROWN  
DARKMAN  
DAYS OF THUNDER  
DICK TRACY  
DIE HARD 2  
DOUBLE DRAGON 3

DYLAN DOG  
DYNASTY WARS  
ELVIRA ARCADE  
EXILE  
EXTREME  
FIGHTER BOMBER  
FINAL BLOW  
FINAL FIGHT  
GEM'X  
GHOSTBUSTERS II  
GOLDEN AXE  
GULDKORN EXPRESS  
HAMMERFIST  
HUDSON HAWK  
IMPOSSAMOLE  
INDIANA JONES 3  
INDY HEAT  
IRONMAN OFF ROAD RACER  
JONNY QUEST  
JUDGE DREDD  
LAST BATTLE  
LAST NINJA II  
LAST NINJA III  
LOCOMOTION  
LOGO  
LOTUS ESPRIT  
LUPO ALBERTO  
MANCHESTER U. EUROPE  
MECHANICUS  
MERCUS  
MIAMI CHASE  
MIDNIGHT RESISTANCE  
MONTY PYTHON'S F.C.  
MOONFALL  
MYTH  
N.A.R.C.  
NEURONICS  
NEVERENDING STORY II  
NIGHTBTEED

NIGHTSHIFT  
NINJA RABBIT  
NINJA RABBIT 2  
NINJA SPIRIT  
OPERATION THUNDERBOLT  
OUTRUN EUROPE  
OVER THE NET  
P. P. HAMMER  
PITFIGHTER  
PLOTING  
POTSWORTH  
PREDATOR II  
PUZZNIC  
RAIBON ISLANDS  
RBI BASEBALL II  
RICK DANGEROUS II  
ROAD RUNNER '91  
ROBOCOD – JAMES POND II.  
ROBOCOP 2  
ROBOCOP 3  
ROBOZONE  
RODLANDS  
ROLLING RONNY  
RUBICON  
SHADOW DANCER  
SHADOW OF THE BEAST  
SHUFFLE  
SKULL AND CROSSBONES  
SMASH T.V.  
SPACE CRUSADE  
SPACEGUN  
SPEEDBALL 2  
SPIKE THE VIKING  
SPY WHO LOVED ME  
ST. DRAGON  
STEG THE SLUG  
STRATEGO  
SU SWEET  
SUPER SPACE INVADERS  
SUPREMACY  
SWIV

SYSIPHUS II  
TEENAGE TURTLES II  
TERMINATOR II  
THE ADAMS FAMILY  
THE BLUES BROTHERS  
THE JETSONS  
THE SECOND WORLD  
THE SIMPSONS  
TIME MACHINE  
TOP CAT  
TOTAL RECALL  
TRANSWORLD  
TURBO CHARGE  
TURBO TORTOISE  
TURRICAN  
TURRICAN II  
VENDETTA  
VOLFIED  
WACKY RACES  
WINGS OF FURY  
WINTER CAMP  
WINTER SUPER SPORTS '92  
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen: **PROSZOLG**  
1399 BUDAPEST PF: 636

Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**



JANUÁRTÓL  
NINTENDÓ ÉS SEGA  
JÁTEKOK KÖLCSÖNÖZHETŐK

# 576 KByte SHOP

XIII. POZSONYI UT 14. — TEL.: 1126-415  
NYITVA TARTAS: HÉTKÖZNAP: 10–18<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9–13<sup>h</sup>-IG

## ÖT ÁSZ EGY PAKLIBAN!



Játékprogramok  
Lemezek \* Kábelek  
Disboxok \* Egerek  
Floppy drivok  
Joystickok  
és egyéb kiegészítők  
tartozékok

**EGY HELY  
AHOL JÁTSZVA  
VÁSÁROLHATSZ!**

### VISZONTELADÓK FIGYELEM!

ORSZÁGOS VISZONTELADÓI HÁLÓZAT KIÉPÍTÉSÉN DOLGOZUNK,  
SZERETNÉNK, HA ÖN IS TÖRZSVÁSÁRLÓNK LENNE.

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK CSOMAGKÜLDÉS!